číslo 3
ročník 2/96
cena 30 Kč, 37 Sk,
1.90 DM, 1.10 USD

proxima MAGAZINE

MAGIC CARPET 2

Simpsonovi pro DOOM 2

Český výběr

PUBLIC 27
CLIPART 2
(c) 1996 Proxima

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS
SPECTRUM

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

zip drive
nový člen rodiny IO MEGA
str. 14 - 15

Hmmm... tak kdo z nás je drsnější?

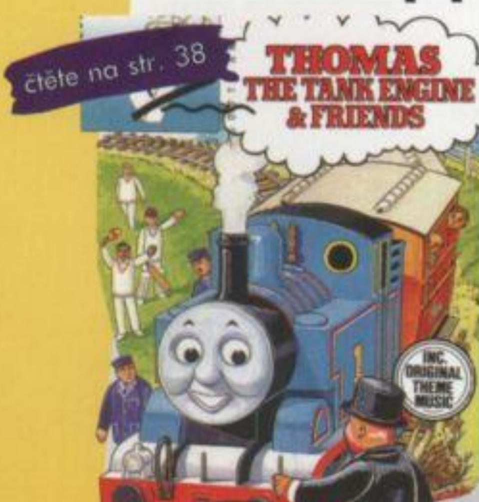
DUKE NUKEM 3D

PREVIEW
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?

ZX

čtěte na str. 38



KAZETA

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS je hra o starém strojvůdci, který s lokomotivou Thomasem vozí uhlí do elektrárny, pasažéry na pláž, ropu do rafinerie, železnou rudu do ocelárny a přitom nesmí vykolejit...

čtěte na str. 39



DiSK

PUBLIC 27 - další várka obrázků převedených z PC... a jako prémie - tři velké obrázky do SCREENTOPu!

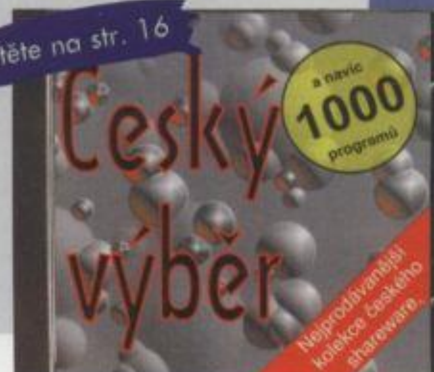
čtěte na str. 18



DiSK

THE SETTLERS - český překlad „osadníci" vystihuje přesně, o co v této hře jde - vládněte zemi, jak nejlépe umíte a rozšiřujte své území...

čtěte na str. 16



ČESKÝ VÝBĚR

Konečně něco z domácí produkce - české CDčko plné zahraničních programů! (No a pár českých tam najdete taky...)

PC

JAK JSTE



si určitě všimli, kvalita našich titulních stránek neustále vzrůstá - sami si sice klademe otázku „kdy se ten pokrok zastaví?" (a vždy čekáme, že to bude právě TENTOKRÁT), ale v hloubi duše samozřejmě dál doufáme, že příště to bude zase o něco lepší (a je). To byla trocha sebechvály úvodem a teď nějaká ta kritika.

Při náhodných rozhovorech s čtenáři magazínu (na zastávce, v autobuse, v trolejbuse, atd.) je mi často vytýkáno, že neustále 1) recenzujeme staré hry, 2) nové hry recenzujeme pozdě (později než Score nebo Level) a 3) že časopis není plnobarevný a stojí stejně jako jiné plnobarevné.

Takže teď přichází ta pravá chvíle, abych Vám to náležitě politicky vysvětlil... ad 1) recenzujeme staré hry, protože je hrajeme a protože si nemyslíme, že hra starší než půl roku patří do šuplíku; ad 2) nové hry recenzujeme později než Score či Level z prostého důvodu - oba zmíněné časopisy vycházejí daleko častěji a pravidelněji než my, takže my sice máme recenzi hry několik dnů po tom, co se objeví na trhu, ale než magazín vyjde, tak ji otiskne kdejaký žblabuňka. Navíc - na rozdíl od Score či Levelu nejsme herní časopis a ani nemáme takové ambice, takže se s tím holt budete muset smířit; ad 3) to je pravda, některé plnobarevné stojí i míň než 30,- Kč, ale jsou buď těžce dotovány nebo těžce zahlceny inzercí (ani jedno není bohužel náš případ).

A teď něco jiného.

Minule jsem v úvodníku psal o možnosti zřídit pro magazín BBSku. Ačkoliv na nás na každém kroku číhá Internet (resp. nějaký ten Internet provider) a BBSky pomalu (ale o to jistěji) ustupují do pozadí, neopustili jsme náš záměr a BBSku jsme skutečně zřídili (i když nevylučujeme, že časem ji nenahradí WWW stránka). Naše BBS je prozatím ve zkušebním provozu a zavolat si na ni můžete každý den po 19. hodině (až do 8 do rána). Abyste netápali, stáhněte si soubor FKKBBS.INF, ve kterém najdete aktuální informace o celé BBSce. Některé oblasti BBS pro Vás budou nepřístupné, a to ze dvou důvodů: 1) Počítáme s tím, že oblasti se skutečně kvalitními informacemi nebo programy nebudou volně dostupné a že přístup do nich bude umožněn až po registraci (roční poplatek zhruba kolem 100 korun českých); 2) Zřizovatelem BBSky není PROXIMA, ale FKK Company, která BBSku využívá pro svoji vlastní potřebu (pro své zákazníky).

Jo, abych nezapomněl na to nejdůležitější - číslo je 047/521 40 30.

Bye...

George K.

proxima MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum, Didaktik (a komp.) a PC

adresa redakce
PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor
George K.

redakční rada
Petr Podařil, P. Phillips

stálí spolupracovníci
JSH, LN, Alex Cossac

fotografie
Eva

ilustrace
Petra

sazba
FKK Company, v.o.s.

osvit
CDL Design, s.r.o.

tisk
Grafiatisk, a.s.

distribuce
předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy 7RX, FLASH

centrální příjem inzerce
FKK Company, v.o.s.
P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

nefunkční sháněči inzerce
FLASH, Revoluční 5, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54
Oldřich Páleníček, Šumice 110, 687 31
tel. 0633 / 4554

vydavatel
PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Za původnost příspěvku ručí autor. Námi nevyžádané rukopisy, příspěvky a média (kazety, diskety, atd.) se nevracejí.
Vychází osmkrát ročně.
Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MIČ: 47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou s. p. OZSeČ v Ústí nad Labem dne 4. 10. 1995, č. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 4. 7. 1996.

OBSAH 3/96



PC

Hry

The SIMPSONS ... 3
Máte rádi pinball? My jo!
Magic Carpet 2 ... 4
Strategická hra.
Duke Nukem 3D ... 6
Že by epizoda ze života Terminátora?

Programování

PASCAL pro začátečníky ... 8
Seriál o programování v jazyce PASCAL napsaný v jazyce českém, 4. díl

PC Software

Shareware ... 10
Nabídka sharewarových her za nízké ceny.

Literatura

Počítačová literatura ... 11

Seriály

Multimedia ... 12
Zvuková karta ISP Magic 16.
Šifry & Počítač ... 13

Programové Přílohy

CD-ROM Český výběr ... 16
Vybrali jsme pro Vás ... 16
Doporučujeme Kolekce dem od 7th Level ... 17
Seznam her, konfigurace, ovládání ... 17
DiSK ... 18
Settlers.

Skoč Do Zdi

Poč ... 19

Burza

Inzeráty, dotazy, odpovědi ... 22

PROXIMA magazine PLUS

Receptář nejen na neděli aneb Urob si sám ... i
Nová nabídka od nás ... iii

ZX

Hry

Skating USA ... 25
Jezdíte rádi na skateboardu?
MQM 5 ... 26
Poslední české demo pro ZX Spectrum.
Mega Hot ... 27

Hardware

Melodik ... 30
„Zvuková karta" pro ZX Spectrum
STAR LC 240 CL podruhé ... 31
nejčastější dotazy ohledně populární tiskárny

Listárna

Nad dopisy čtenářů ... 32

Proxima Software

Mah Jongg ... 34

Amnestie

TOOLS 80 & Dr. Disk ... 35
Kupte si špičkový software za bezkonkurenční cenu.

ERNIE
váš comics na 37. stránce PROXIMA magazine

Programové Přílohy

Kazeta ... 38
Thomas The Tank Engine & Friends
DiSK ... 39
PUBLIC DOMAIN 27

C:\TEMP

To nejlepší nakonec ... 40
Zprávy, pomluvy, soutěž...
PREVIEW 4/96 ... 40



Simpsnovi nejsou žádná nová hra, jsou to jen tři nové sharewareové wady pro DOOM 2. Obsahují novou hudbu a zvuky pro nové postavičky, známé ze seriálu The Simpsons. Autory jsou "Spooky" Steve Blauwkamp a "Decapitated" Chuck Fuoco, kteří dávali tuto legráčku dohromady nějakých pětadvacet hodin.

A jak se vlastně změnil vzhled Doomu dvojky? Místnosti zůstaly naprosto shodné s originálem. Vy jste se změnili na Homera (to postřehnete pouze tak, že máte žluté ruce). Z vojáka s brokovnicí je barman Moe, z vojáka s kulovnicí je náčelník policie



Wiggam, z vojáka s opakovačkou je děda Simpson, z Impa je Flanders, z démona je Barney, z rytíře pekla je Patty (Margeina





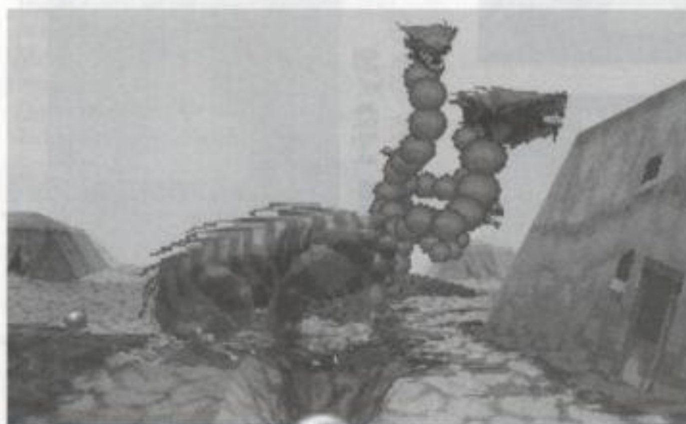
sestra), z barona je Selma (druhá Margeina sestra), z lebky je klaun Krusty, z Revenenta je Bart, z Archvilea je major Quimby, z pavoučího démona je Smithers a z kyber démona je Mr. Burns. Možná, že jsem na někoho v tom výčtu zapomněl, ale snad mi to odpustíte...

Po spuštění Simpsnů se objeví titulní obrázek, na kterém je drsný Homer (celý od krve) s motorovou pilou a samopalem v ruce (to je ten v horní části stránky). V tradičním menu se nic nezměnilo, snad jen kurzor (na znak pro radioaktivitu). A dál už je všechno při starém, jenom zvukové efekty, předměty a postavičky, které na vás útočí, jsou vám odněkud povědomé...

P. Phillips

MAGIC

Vzpomínáte si na Čtyřlístek č. 84 „Tajemství zeleného mýdla"? Pomůžu vám. Myšpulín, Bobík a Pinďa se courali městem Třeskoprsky, v kapse poslední kačku, a hledali, co by koupili Fifince k svátku. Po chvíli objevili v jednom bazaru něco za rovnou 1 Kčs. Bylo to ono zelené mýdlo. Doma potom tímto mýdlem vydrhli koberec. Pointa byla v tom, že po této impregnaci koberec začal létat a známá „čtyřka" si užila svoje. Nakonec spadli do Blaťáku a Bobík na závěr (pro jistotu) onen vykoupaný koberec přibil k podlaze.





Ptáte se asi sami sebe, proč v Proxima magazínu rozebírám právě tento příběh jinak bezpochybně nejlepšího komixu mého dětství . Firma BULLFROG totiž zřejmě v loňském roce dostala podobný dárek jako Fifinka...

Ano, hra Magic Carpet II (stejně jako její předchůdce MC I), kterou vytvořila firma Bullfrog, je o létání na koberci. A nejen to. Ukazuje nám, že i v současnosti lze vytvořit 3-D hru velice originální, plnou nových nápadů. Už jsem se tak trochen nudil u těch všelijakejch Hexenů, Heretiků, He-nevím co ještě, různejch Shocků, Descentů atp., když tu se mi, přiznávám opožděně (- ó, kde já tenkrát byl, co sem to měl na disku...), dostal do rukou (respektive na hard) MCII. Jedničku jsem neznal a o to víc jsem byl příjemně (až skoro nejpříjemněji) překvapen.

Ocitl jsem se ve vzduchu, asi tak 5 metrů nad zemí a absolutně jsem nechápal cokdejak. Manuály ze zásady „před" nečtu - vždy až „po" (za což i tak trochu může již výše zmiňovaná absence originality). Býkožabáci s podobnou situací asi počítali, a tak stačilo stisknout F1 (help mode), načež se začnou u předmětů objevovat okénka, kde je stručně napsáno, co jsou zač, kde se nacházejí, jak se používají. Stisknutím tlačítka „O" (objective) se dozvíte, co je v tu chvíli třeba udělat a postoupit tak o kousíček dál. Díky tomuto všemu jsem se velice rychle rozkoukal a mohl se stát se svým milovaným kobercem silným kouzelníkem s celou škálou těch nejprapodivnějších kouzel.

Kouzel je skutečně požehnaně (26) a k tomu ještě od každého tři stupně účinnosti (celkem tedy 78 kouzel!). Ovšemže nejsou k dispozici hned od začátku, to by hru trošičku kazilo. Začíná se se 3 základními - fireballové, obarvovací a na stavění hradů. Aby kouzla fungovala, je potřeba tzv. mana, která se vyskytuje ve formě koule různých velikostí. Můžete ji nalézt volně v krajině, ale častěji ji budete muset z něčeho „vytlouct" = zničíte hrad nepřítele nebo někoho zabijete (ovce, vosu, obří housenku - to zní dost divně, co?). Takto nalezená mana (má neutrální, žlutou barvu) však ještě není vaše. Je třeba ji obarvit kouzlem na svou barvu. Dále mana putuje horkovzdušným (?) balónem, který pracuje samostatně, do vašeho hradu (postavený k tomu určeným kouzlem). Čím více many, tím větší si můžete postavit hrad, rychleji splnit úkol, stát se nepřemožitelným. To vede k tomu, že zvláště v prvních misích musíte u své many doslova držet stráž (hlavně ke konci úrovně, kdy se každá, byť sebemenší kulička, vyvažuje zlatem), dokud se nedostaví





váš balón a chránit ji tak před zlými a manychtivými kouzelníky.

Téměř každý level s sebou kromě nových kouzel přináší také nové kreatury jako různý hmyz, výše zmiňované létající housenky, červy, pavouky, ďáblíky, tajemné hlavy, zombíky, vlkopsy, saně, spoustu okřídlených bytostí, ale i prapodivné potvory z jezerních hlubin. Z kouzel pak zejména překvapí ta, která dokáží změnit tvář krajiny tak, že by ji nepoznali ani členové týmu Bullfrog - kouzlo na vytvoření sopky, kráteru, tunelů (v jeskyních), nebo efektivní kouzla jako např.: vzdušný vír, blesky, zemětřesení či vyčarování některé z potvor.

Děj hry vás zavede do horských oblastí (zbytky sněhu zaručeny), na ostrov obklopený mořem, k jezírkům u nichž se pokocháte pohledem na rekreující se veselé ďáblíky (nudisty!), do jeskyních systémů plných lávy; prohlédnete si také pár posledních exemplářů saně polní pětihlavé.

Ke všeobecné pohodě také přispívá skutečnost, že i když vás (bohužel) něco sejme, zemřete, ale vaše duše přeletí zpět do hradu - pokud ho mate postavený (jako že jo, poněvadž je to jedna z prvních kouzelnických povinností a nutností na počátku každé mise - kde se převtělí do nového futrálu a vy se pak můžete letět podívat, co zbylo z vašeho těla a vzít si z toho řádný příklad, eventuelně poznat anču těla kouzelníka. Pokud hrad postaven není, je třeba level začít pěkně od začátku.

Hrad umí ještě dvě příjemné věci. Nejen že poskytuje místo odpočinku (není nic lepšího, než-li nohy promrzlé z toho věčného poletování ponořit do lavoru s teplou vodou, zatopit v krbu, nechat usušit kobereček a cucat grog), ale pokud se nacházíte blízko něj, dokáže pohltit firebally směrované na váš peršan. Za druhé, při jeho výstavbě a následujících přestavbách zničí vše, co se právě pohybovalo ve vykolíkovaném prostoru.

Ovládání hry je na výsost komfortní. Klávesnice pro pohyb vpřed a vzad + úkroky (úlety) a myš pro směr letu + používání kouzel (dvě tlačítka, přičemž pod každé lze uložit libovolný počet kouzel). Nechybí samozřejmě mapa a menu kouzel a dokonce ani menu pro vyznavače save - load procedury.

Na závěr to nejlepší. To, co odsouvá všechny podobné hry daleko dozadu za MC II, je krom originality a s tím spojených, výše zmiňovaných parádiček, je také Grafika (potřebující min. DX2-80MHz, 8MB RAM, aby to vypadalo trochu k světu). Velké g na počátku slova není tiskařskou chybou, vyjadřuje můj vztah ku grafickému zpracování hry (když jsem ji uzřel poprvé, byl jsem nucen smeknout i mou oblíbenou plešatou paruku s šedivejma kotletama, což rozhodně nedělám každý den). Krajina je tak skvěle plastická, potvory tak skvěle animované, všechno má svůj stín a ve vodě i odraz; každý detail je doveden k dokonalosti. To se nedá popsat slovy, to se musí vidět! Co vidět, Magic Carpet se musí především hrát ...

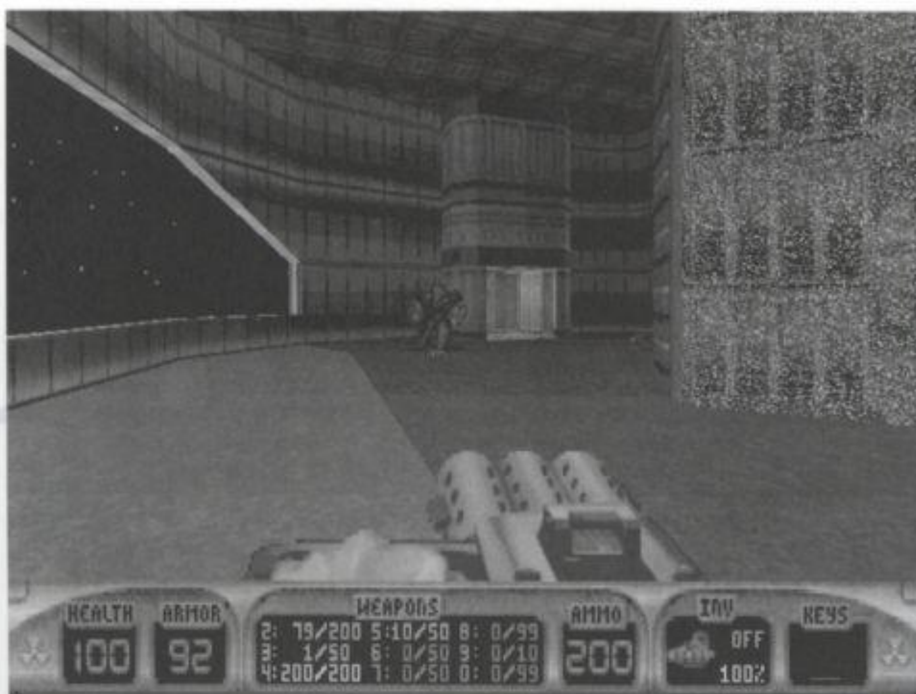
pro PROXIMA magazine

Pavel

Special thanks to BIMBO

Konečně něco více než nějaká 3D střílečka. Seber odvahu a vydej se cestou Duke Nukema. Cestou dobrodružství, krve a násilí. Buď připraven na ke všemu odhodlané nepřátele, kteří neznají bolest ani strach.

DUKE NUKEM 3D













Duke věděl, že za rohem číhá ten prasečí ksicht s brokovnicí. Slyšel jeho chrochtání už když bral ze skříňky rakety do RPG. Ty se mu teď zrovna budou hodit, protože prasata sou pěkný mrchy. Pri střelbě se krejou a než lehnou potřebujou alespoň dvě rány z brokovnice. Prásk! Tentokrát nedostalo čuně ke střelbě příležitost. Vtom se objevují další neřádi. Rychlá výměna zbraní a chainguncanon v Dukeových rukou je mění v krvavé cáry. Fííí! Kolem hlavy mu prolétly nějaké ruce, oko a další drobnosti, které nikdo z protivníků již nebude potřebovat. Teď rychle dál. V další místnosti obrostlé bujnou vegetací stojí zas ty vejce. Je dobrý je rozstřílet dřív než z nich začnou vyskakovat ty mizerný vetřelci. Stejně už jsou některý venku a rychle se blíží. Jsou pěkně slizký, jak se dá usoudit podle mlaskavých zvuků, které při pohybu vydávají. Skáčou ze země na strop, ze stropu na zem a Duke má co dělat aby se mu nedostali na kůži. Už má toho hnusu plný zuby, ale nedá se svítit, musí dál. Ha, tajné místo. Je tu pár zajímavých věcí. Rychle je sebrat a „rychlej seif (save), dobrej seif (save)". Cesta hrůzy a děsu pokračuje. Zase ta polomrtvá ženská. Dřív je milosrdně dobíjel, jenomže to vždycky přilítla ta potvora co jí tam měla naloženou, a to za tu munici nestálo.

Takovéhle a ještě mnohem větší vzrušení můžete zažít v osobě hlavního hrdiny této hry - Duke Nukema. Úkol je jednoduchý. Proklestit si cestu mezi všemi těmi obludami na nepřátelské základně a zničit ji autodestrukčním zařízením, které musíte najít. K tomu je samozřejmě nutné sebrat nějaké ty magnetické karty a rozluštit pár kombinací s vypínači. Ty naštěstí nebývají až tak složité a karty také najdete.

Čtenář už jistě pochopil, že DUKE NUKEM 3D je akční 3d střílečka, pro které se již vžil název DOOMklony. Těch je dnes již nepřeberná řada. Některé jsou celkem slušné, některé docela dobré a další jsou pěkný shity. DN3D je však velice dobrý. Těžko říci zdali je lepší nežli samotný Doom, ale zatím je to jediná gamesa o níž se dá říci, že je více než pouhou kopií či napodobeninou.

Dvě věci. Dvě věci řadí DN3D výše, nad ostatní. Za prvé je to grafika. Vysoké rozlišení nás opět poněkud více přibližuje realitě. (Kromě toho se dá hra pustit v trojrozměrném módu pro dvoubarevné brýle.) To samozřejmě vyžaduje dobrý stroj. Alespoň 486 100Mhz a dobrou grafickou kartu. Jinak se budete muset spokojit s hrou v menším okně či snad menším rozlišení, což by byla opravdu škoda. Dalším výrazným kladem (snad až úchvatným) je realita prostředí a chování nepřátel. Jak jem byl udiven, když jsem se mohl na záchodě vyčurat. Ta úleva. Je za ni 10% zdraví. Ovšem to pravé překvapení přišlo, když jsem otevřel dveře od kabinky. Seděla tam nepřátelská potvora. Samozřejmě jsem ji rozstřílel i s mísou. Tady stojí za zmínku, že kdykoli někde z rozbitého vodovodu stříká voda, můžete se napít a je za to něco zdraví. Výhodou je, že na takovéto místo se můžete kdykoli vrátit. A je to opravdu potřeba, protože zdraví v této hře ubývá pěkně rychle a ty bestie vydrží dost. Občas sice najdete jakési tričko s označením „armor", ale to roztrháte raz dva.

Zajímavé jsou zde i zbraně. V průběhu hry jich posbíráte celkem deset. Z nich nejsilnější je RPG a asi nejlegračnější „zmenšovadlo". Zmenší vašeho protivníka a vy ho pak můžete rozšlápnout jako ... Mluvíme-li o síle zbraní, ta se dá změnit vyeditováním příslušného souboru, jehož název vám sobecky neprozradím. Takovýchto editovatelných souborů je ve hře více. Takže když budete chtít, tak můžete zaměnit zvuky, názvy levelů a hlášky, které jsou původně samozřejmě v angličtině. Tyto možnosti určitě pobaví kdejakého legracistu.

Za zmínku stojí samozřejmě i různé předměty, které sbíráte cestou. Velmi dobrou se mi zatím jevila lékárna, boty do nukleárního sajrajtu, trysky s jejichž pomocí můžete létat a potápěčský skafandr. Ve hře je totiž nutné se občas potápět, nebo létat. To samé dělají i vaši nepřátelé, takže ani pod vodou nejste bezpečni. Mezi spíše zábavnými předměty najdete HOLODUKEA. Elektronického dvojníka. Nepřátelé však tuto lest brzy odhalí, takže se na jeho pomoc příliš nespoléhejte.

Co zbývá? Popřát všem z vás co nejsilnější zážitek, o nějž se Duke jistě postará. A až projdete všechny planetární a orbitální základny, jejichž stěny zbarvíte krví nepřátel, přečtěte si nějakou knížku o lásce!

Allex Bloody Allex

škola programování v PASCALU

4. část

Posledně jsme „nakousli" problematiku **ordinálních typů**, a těm bude věnován také úvod dnešního článku. Dále si povíme o **příkazech cyklů while** a **repeat**, a samozřejmě si uvedeme příklady na jejich použití.

13. Ordinální typy

Ordinální typy jsou takové jednoduché typy, jejichž hodnoty tvoří uspořádanou množinu. Každému prvku takové množiny je potom možné přiřadit číslo, které tento prvek jednoznačně identifikuje (jeho pořadím). Tomuto číslu se říká **ordinální** (pořadové) **číslo**. Ordinální čísla jsou přitom hodnotám přiřazena tak, aby byla zachována shodná relace mezi dvěma hodnotami ordinálního typu a jejich ordinálními čísly. Z námi dosud probraných typů patří mezi ordinální typy *Integer* (a všechny ostatní celočíselné typy), *Boolean* a *Char*. Pro ordinální typy jsou definovány tři standardní funkce:

❑ **Ord(x)** - výsledkem je ordinální číslo hodnoty **x**

❑ **Pred(x)** - výsledkem je hodnota předchůdce hodnoty **x** v pořadí podle ordinálních čísel

❑ **Succ(x)** - výsledkem je hodnota následovníka hodnoty **x** v pořadí podle ordinálních čísel

Pro hodnotu celočíselného typu je ordinálním číslem vždy ta samá hodnota, platí tedy **ord(i) = i** pro libovolnou proměnnou i celočíselného typu. Pro hodnoty typu *Char* je ordinálním číslem pořadí znaku v rámci ASCII-tabulky (viz odst. 11 v minulém čísle). U hodnot typu *Boolean* je to jednoduché: **ord(false) = 0** a **ord(true) = 1**.

Příklad:

```
Ord('0')        {výsledek 48}
Ord(0)          {výsledek 0}
Ord(-23)        {výsledek -23}
 Succ('S')      {výsledek 'T'}
  Pred(-97)     {výsledek -98}
   Ord('W')     {výsledek 87}
    Chr(87)     {výsledek 'W'}
```

Pro jednoduché počítání s ordinálními typy jsou jazykem Borland Pascal definovány dva příkazy (procedury), umožňující zvýšení, resp. snížení hodnoty ordinálního typu:

❑ **Inc(x)** nebo **Inc (x,i)** - výsledkem je hodnota stejného ordinálního typu jako **x**, jejíž ordinální číslo je o jedničku (nebo o **i**) vyšší

❑ **Dec(x)** nebo **Dec(x,i)** - výsledkem je hodnota stejného ordinálního typu jako **x**, jejíž ordinální číslo je o jedničku (nebo o **i**) nižší

14. Podmíněné cykly

Příkazy cyklu se používají pro opakované provádění příkazu nebo posloupnosti příkazů. U podmíněných cyklů se opakování příkazů řídí splněním nebo nesplněním určené **podmínky** (výraz typu *Boolean*). Jeden průběh cyklu (vykonání vnořených příkazů cyklu) nazýváme **iterací**.

Cyklus s podmínkou na začátku (neboli příkaz **while**) umožňuje provádět opakovaně určenou činnost, pokud platí zadaná podmínka. Syntaxe příkazu je:

❑ ***příkaz while***

while podmínka **do** *příkaz*
{**dokud platí** podmínka **opakuj** *příkaz*}

Při provádění příkazu **while** se nejprve vyhodnotí *podmínka* (výraz typu *Boolean*). Je-li hodnota výrazu *True*, provede se příkaz uvedený za **do**, a poté nové vyhodnocení *podmínky*. Tato činnost se opakuje do té doby, až výraz udávající podmínku bude mít hodnotu *False*. V tom případě se příkaz již neprovede a cyklus skončí. Má-li podmínka již na začátku hodnotu *False*, příkaz se neprovede ani jednou. Je-li potřeba provést v cyklu while více příkazů, je potřeba zadat je jako složený příkaz.

Příklad:

```
while K <= N do
   begin
   X := X * K
   inc(K);
  end;
```

Cyklus s podmínkou na konci (příkaz **repeat**) provádí opakovaně určenou činnost, dokud nenastane určená podmínka. Příkaz **repeat** má následující syntaxi:

❑ ***příkaz repeat***

repeat *příkaz1*; *příkaz2*; ... **until** podmínka
{**prováděj opakovaně** *příkaz1*; *příkaz2*; ... **dokud nenastane** podmínka}

U příkazu **repeat** se nejprve provedou všechny zadané vnitřní příkazy, a potom se teprve vyhodnotí *podmínka* (výraz typu *Boolean*). Je-li výsledkem hodnota *False*, opakují se příkazy znovu. Je-li hodnota podmínky rovna *True*, cyklus skončí.

Příklad:

```
(1) repeat
      Writeln(Zadej hodnotu > 0);
      Readln(X)
    until X > 0;

(2) repeat
      P := A mod B;
      A := B;
      B := P
    until B = 0;
```

Mezi příkazy **while** a **repeat** jsou tři velké rozdíly:

- U příkazu **while** může dojít k tomu, že se vnořený příkaz neprovede ani jednou, pokud má na začátku provádění cyklu podmínka hodnotu *False*. Vnořené příkazy v cyklu **repeat** se provedou vždy nejméně jednou, protože podmínka se vyhodnocuje až na konci cyklu.
- Cyklus **while** se provádí když je podmínka splněna, cyklus **repeat** se provádí dokud není podmínka splněna.
- Pokud chceme v těle cyklu **while** použít několik příkazů, musíme zde uvést složený příkaz. V cyklu **repeat** je možné zadat několik vnořených příkazů bez nutnosti jejich uzavření do složeného příkazu. Úlohu „příkazových závorek" zde hrají klíčová slova **repeat** a **until**.

Při psaní příkazů **while** a **repeat** je třeba pamatovat na to, že chybná konstrukce podmínky může vést k nekonečnému opakování příkazů cyklu, t.j. dojde k **zacyklení programu**. Vždy je třeba prověřit, že vnořené příkazy cyklu mají vliv na hodnotu výrazu, uvedeného v podmínce a že po konečném počtu kroků program skončí. Zacyklený program obvykle nelze rozumně ukončit.

Příkazy **repeat** a **while** jsou základními cykly strukturovaného programu a pomocí

Příklad 3.
Součet číslic přirozeného čísla.

Zadání: Napište program, který pro zadané přirozené číslo (např. typu Longint) zjistí součet jeho číslic. Např. pro číslo 15243 bude výsledek 15 (1+5+2+4+3).

Způsob řešení: Jednotlivé číslice čísla zjistíme postupným výpočtem zbytku po dělení 10.

Vstup: přirozené číslo N

Výstup: součet číslic čísla N

```
program priklad_3;      {Součet číslic zadaného čísla}
var
  n : Longint;
  c : Byte;
const
  s : Longint = 0;
begin
  Writeln('Zadejte přirozené číslo N:');
  Readln(n);
  while n > 0 do
  begin
    s := s + n mod 10;
    n := n div 10
  end;
  Writeln('Součet číslic čísla N: ', s);
end.
```

Příklad 4.
Vyhledání počtu slov v zadané větě textu.

Zadání: Napište program, který zjistí počet slov v zadané větě. Jednotlivá slova ve větě jsou od sebe oddělena minimálně jednou mezerou (může jich být i více). Věta je ukončena tečkou. Uvažujte i možnost, že před prvním slovem je posloupnost mezer.

Způsob řešení: Větu ze souboru Input budeme číst znak po znaku (pozor, je nutno použít příkaz Read, ne Readln), a kontrolujeme, zda se jedná o mezeru. Vzhledem k tomu, že slova mohou být oddělena několika mezerami, je potřeba ještě udržovat příznak toho, zda předcházel nemezerový znak.

Vstup: znaková věta ukončená tečkou

Výstup: počet slov ve větě

```
program priklad_4;      {Počet slov ve znakové větě}
const
  mezera = ' ';
  tecka = '.';
  poc : Longint = 0;
var
  znak : Char;
  slovo : Boolean;
begin
  Writeln('Zadejte větu ukončenou tečkou');
  slovo := False;       {pro eliminaci počáteč. mezer}
  repeat
    Read(znak);
    if (znak=mezera)or(znak=tecka) then
    begin               {přečtený znak je mezera nebo
                         tečka; test na tečku je
                         důležitý - i před tečkou může
                         končit slovo}
      if slovo then     {předchozí znak byl nemezerový}
      begin
        Inc(poc);       {počet slov + 1}
        slovo := False {shodíme příznak}
      end
    end                 {složený příkaz zde byl uveden
                         jen pro "vnoření" příkazu if
                         bez části else}
    else                {znak <> mezera ani tečka}
      slovo := True     {příznak předcházejícího slova}
  until znak = tecka;  {konec věty}
  Writeln('Počet slov ve větě: ', poc);
end.
```

jejich různé kombinace s podmíněnými příkazy je možné sestrojit libovolně složitou programovou konstrukci. Jazyk Borland Pascal definuje (od verze překladače 7.0) dva příkazy (procedury) pro řízení průběhu cyklu:

- **Break** - způsobí okamžité přerušení probíhajícího cyklu. Začne se provádět příkaz, který následuje jako další za příkazem cyklu.
- **Continue** - způsobí přerušení probíhajícího cyklu. Cyklus pokračuje novou iterací.

Není-li příkaz **break** nebo **continue** umístěn v těle cyklu, vydá překladač varovné hlášení.

Příklad:

```
while S <= K do
begin
  Readln (N);
  if N = 0 then Continue;
{je-li N=0, provede se nové načtení
hodnoty}
  if S + N > K then Break;
{je-li S+N>K, cyklus ihned skončí}
  S := S + N;
  Inc(P)
end;
```

Ing. Dušan Smetana

SHAREWARE PC



ZX Games

TYP HRY

Soubor her pro emulátor ZX80

ZÁPLETKA

Tento komplet vám přináší plno světově známých her na Spectrum, ovšem upravených pro emulátor ZX na počítačích PC. Vnořte se opět do těch nádherných her, které vám kdysi udělaly takovou radost a s chutí jste je pařili. Na písíčku v nich není skoro žádný rozdíl, pokud si nastavíte správnou rychlost. Klasické zvuky uslyšíte z běžného pípáku, máte-li však zvukovou kartu, budete mít požitek i ze stodvacetiosmičkových hudeb. Vřele doporučujeme všem bývalým Spectristům.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Project X

TYP HRY

Vesmírná střílečka

ZÁPLETKA

Jak je vám jistě známo, kdykoli a kdekoli se objevíte v království hlubokého vesmíru, někdo po vás začne střílet. Ani v této hře tomu není jinak. Se svým vesmírným korábem plujete v neznámém prostoru a snažíte se odrážet útoky nepřátelských objektů, proplouváte mezi roji meteoritů, vyhýbáte se cizím planetám, které na vás soustřeďují palbu... Jakmile odrazíte jednu vlnu náporu, hned je tu další. Je to hra rozvíjející váš postřeh a reakce. Takže, chcete-li si odpočinout od denních starostí, zapařte si právě ji.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 2MB RAM, HDD

cena 80,- Kč



Psycho Pinball

TYP HRY

Flipper

ZÁPLETKA

Je to smutné, ale je to tak. V dnešní době už jen málokde narazíte na skutečný flipper. Herny jsou plné výherních automatů a na tyto nevýherní stoly se zapomíná. Snad právě proto se čím dál tím častěji objevují simulátory flipperů na počítačích. Tento soubor stolů patří k těm povedenějším. Kulička po něm lítá a hopsá opravdu realisticky, jako kdyby byla skutečná. Tajemný stůl Trick or Treat je vskutku pastva pro oči a požitkem ze hry.

KONFIGURACE

IBM PC 486, 4MB RAM, 540KB konvenční paměti, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



The Settlers

TYP HRY

Strategická hra

ZÁPLETKA

Již sám název „osadníci" nám napo dá, o co v této hře půjde. Musíte si v budovat svoji vlastní kolonii, zvětšit o jem vaší populace a vycvičit si oprav dobrou armádu, plnou bojescho ných chlapíků. Dobrým manageme tem a chytrou strategií toho jistě d sáhnete. Potom na vás budou vo sousedé krátcí a vaše osada se bu neustále rozvíjet a zvětšovat. V to horším případě nezůstanete tak dlo ho u moci, protože vás zničí nepří pomocí svých vojáků nebo se pr vám vzbouří vaši vlastní lidé.

KONFIGURACE

IBM PC 386, 4MB RAM, HDD

cena 80,-

Sharewarové programy PROXIMA magazine

jsou dodávány na disketách 3,5" HD. Součástí balení je český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových programů:

1 disketový 80,- Kč
2 disketový 140,- Kč
3 disketový 180,- Kč

Komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

PROXIMA, OD Labe, Ústí nad Labem
PROXIMA, Tržní 17, Děčín
PROXIMA, Písečná 22, Cheb
Klub602, Martinská 5, Praha 1
Consul, Pálenická 28, Plzeň
Microel, Květinová 883, Orlová
Miroslav Školný, Rolnická 5, Brno
Kompakt servis, Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
TM Computer, Náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek
Elektronik Malina, Duchcovská 15, Teplice
Didaktik Market, Gorkého 4, Skalica na Slovensku
Didaktik s. r. o., Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
G+H Tomáš Smejkal, Novomeského 7/15, Trenčín
Elektron servis U opatrovny 283/12, Liberec



Shadow Caster

TYP HRY

Akční logická hra

MYŠLENKA

V tomto demu můžete ovládat čtyři postavy: člověka, který umí mlátit, skákat a kopat; čaroděje, který umí dýchat pod vodou, mlátit a zná dvě kouzla; létajícího démona, který umí metat ohnivé koule a vznášet se; a kamenného muže, který má úžasnou sílu a umí třást zemí a zmrazit nepřátele. Shadow Caster je magická dobrodružná hra, plná nebezpečných příšerek a nestvůr. Naleznete zde plno logických oříšků, které musíte sami rozlousknout.

KONFIGURACE

IBM PC 386DX, 4MB RAM, VGA, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Warcraft

TYP HRY

Strategická hra

MYŠLENKA

V této strategické hře zastupujete Orky nebo lidi. Jestliže si vyberete Orky, bude vaším úkolem napadat lidské tábory. Když si vyberete člověka, budete muset prchat a bránit svůj tábor. Během hry si můžete vybírat mezi tím, co budete cvičit a co a kde budete stavět. Jako člověk začínáte se třemi vojáky a jedním dělníkem. Pomocí vojáků musíte ubránit dělníka, protože jen on může těžit zlato a budovat stavby. Za zlato si můžete koupit více vojáků a dělníků, čímž roste vaše moc.

KONFIGURACE

IBM PC 386, 4MB RAM, VGA, HDD, myš, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Hardball IV

TYP HRY

Simulátor baseballu

MYŠLENKA

Už jste někdy hráli profesionálně b seball. V tomto demu máte možno splnit si svůj sen a zahrát si v amer ké národní lize za klub, který je vaš favoritem. Grafická karta SVGA vá nabídne opravdu nečekaný zážite Hráči a jejich pohyby vypadají skute ně realisticky. Obrazovka vám při h poskytne hned několik pohledů hřiště, čímž vám pocit ze hry nesmír zpříjemní. Opravdové fanoušky jis potěší vyplněné registrační karty hr čů.

KONFIGURACE

IBM PC 386/33, 4MB RAM, SVG HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,-

Počítačová literatura



Lokální počítačové sítě

Autor : Robert M. Thomas
Vydavatel : Computer Press, květen 96
Počet stran : 278 stran
Koncová cena : 160 Kč

Kniha je rozdělena na Komunikaci mezi počítači včetně výhod a nevýhod, dále na Síťový hardware, Síťový software, Návrh a správu sítě a poslední část tvoří Databáze v síti i mimo ni. Ojedinělá kniha, která nemá u nás konkurenci pocházející od spoluvlastníka konzultantské firmy zabývající se návrhem počítačových sítí. Nepochybně Vám přijdou vhod také kapitoly Najmutí síťového poradce, tak abyste se vyhnuli zbytečným problémům a ztrátě času či financí.

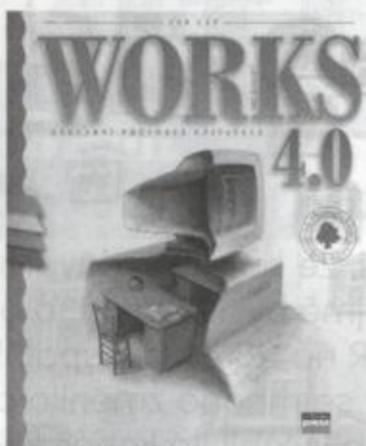
Schedule+

Základní průvodce uživatele

Autor : David Morkes
Vydavatel : Computer press, květen 96
Počet stran : 100 stran
Koncová cena : 77 Kč

Podrobný popis programu Microsoft Schedule+ jenž je součástí balíku MS Office pro Windows 95. S pomocí programu a knihy budete mít pohromadě všechny Vaše termíny plánovaných schůzek a akcí, budete si moci umět rozvrhnout Vaše příští dny, dál již nebudete hledat kontakty po všech možných vizitkách a co víc - ušetříte čas.

V knize naleznete také popis komunikačního programu Exchange použitelného po síti či modemu.



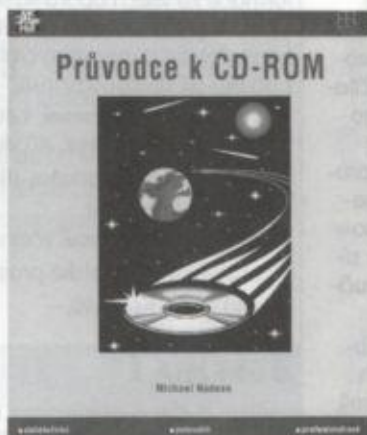
Works 4.0

Základní průvodce uživatele

Autor : Jan Čáp
Vydavatel : Computer Press, duben 96
Počet stran : 194 stran
Koncová cena : 99 Kč

Po úspěšném titulu Works 3.0 nastupuje jeho nová verze a to počeštělá 4.0 určená pro Windows 95.

Knihu uvítají především začínající uživatele. Hned úvodem je zde popsána nejduležitější část a to Textový procesor. Dále se seznámíte s Tabulkovým procesorem a vytvářením grafů a jistě Vás bude zajímat také jednoduchá databáze. Závěr patří komunikačním možnostem Worksu či připojení na BBS. Šikovně je zde vypracovaná celková nabídka funkcí a vlastností obsažených v Menu všech aplikací Worksu, tak jak jdou za sebou, a dále také odkazy na možné problémy.

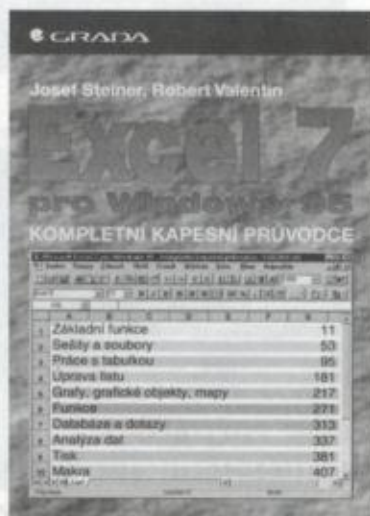


Průvodce k CD-ROM

Autor : Michael Nadeau
Vydavatel : CCB
Počet stran : 280 stran + 1 CD
Koncová cena : 288 Kč

Tato kniha vyšla u nás jako první zaměřená na co nejrychleji se rozvíjející oblast multimédií. Kromě osobních počítačů jsou tu zastoupeny také Amiga, 3DO, Sega, Commodore, Tandy a jiné výrobky doplněné právě o CD-ROM jednotku. O CD se dozvíte téměř vše - historii, standardy, připojení, vypalování, ale i možné problémy nastávající při instalaci či za provozu. Nechybí zde ani slovníček pojmů.

Přiložený CD disk obsahuje Authorware, Fractal Design, Painter, obrázky od Corela, zvuky, písma a shareware pro PC i Macintosh. Jak z předešlé věty vyplývá, na svoje si přijdou i příznivci Maců.



Excel 7 pro Windows 95

Kompletní kapesní průvodce

Autor : Josef Steiner, Robert Valentin
Vydavatel : Grada, květen 96
Počet stran : 440 stran
Koncová cena : 290 Kč

Kniha svým rozměrem opravdu do kapsy. V knize, která je určena jak začínajícím, tak zkušeným uživatelům, najdete skutečně vše o nové verzi Excelu, a co je důležité, najdete zde také méně používané funkce (ale přesto někdy velmi důležité). Kniha je velmi přehledná jak po grafické tak textové stránce. Rozhodně byste si ji neměli nechat ujít.

A co víc, tato kniha není v edici Kompletní kapsení průvodce jediná ani poslední.

Všechny uvedené tituly si můžete objednat na dobírku u firmy PROXIMA.

MULTIMEDIA

České tituly na CD-ROM

Tak už i Češi se rozhodli, že budou vydávat multimediální cédéčka. Jako první zřejmě byl (alespoň to o sobě tvrdí) titul „Automobily 95 v ČR na CD", který spatřil světlo světa 30. 6. 1995. Od té doby se mnoho změnilo a autoři už nevědí, čím novým by se vytáhli (to konec konců můžete posoudit sami).





První počítačová multimediální encyklopedie

Kompletní průvodce světem počítače a počítačových sítí. Je koncipována jako hypertextový systém. Hlavní osnovu aplikace tvoří rozsáhlý soubor textových informací (více než 1000 stran), které jsou mezi sebou navzájem propojeny hypertextovými linkami. Texty jsou dále doplněny ilustracemi, obrázky a 45-ti minutami komentovaných videosekvencí.

Aplikace je logicky rozdělena do čtyř hlavnách oddílů: "Pro začítečníky", "O hardware", "O software", a "O počítačových sítích". Oddíl "Pro začátečníky" provádí začínajícího uživatele světem počítačů od samotných základů a opatrně ho uvádí do dané problematiky. Oddíl "O hardware" je podrobným technickým průvodcem počítače. Oddíl "O software" seznamuje uživatele s běžnými programovými produkty a oddíl "O počítačových sítích" provede zájemce (nejen) po pavučině sítě Internet.

Celá aplikace je navíc vybavena obsáhlým slovníkem nejpoužívanějších počítačových termínů (přes 1000 hesel), nezávislým prohlížečem obrázků a přehrávačem videosekvencí. Encyklopedii lze provozovat pod operačním systémem Windows 3.1/3.11 a rovněž Windows 95. Podporuje plně fulltextové vyhledávání, zakládání libovolných uživatelských poznámek a záložek, export veškerých informací do schránky a na tiskárnu, obsahuje hypertextové skoky do přesně určených kapitol (nebo do slovníku) s možností okamžitého zjištění přesné pozice v obsahu aplikace, ovládání pomocí myši i "horkých kláves". Cena Kč 990,--.



Evropané

Původní český biografický slovník významných Evropanů podává cenné a aktuální informace ze všech oborů lidské činnosti. Umožňuje tak uživateli získat ucelený kulturní přehled o evropské civilizaci od jejích počátků až do současnosti.

- více než 13.000 hesel, 1.400 obrázků, 250 zvukových ukázek, 40 videosekvencí
- fulltextové vyhledávání, okamžitý přístup k jakékoliv informaci
- možnost tisku hesel včetně obrázků
- přátelské uživatelské prostředí

Cena titulu: Kč 1.040,--

Bohemia I

V této české multimediální aplikaci se máte možnost seznámit s dějinami území, na kterém žijeme, v období od nejstaršího paleolitu až do počátku 14. století. Skládá se z pěti částí:

- Nejstarší osídlení země
- První státní útvary
- Počátky českého státu
- Hmotná kultura
- Poddaní, měšťané, šlechtici

Máte možnost procházet aplikací jako knihou, máte možnost používat ji jako multimediální encyklopedii, máte možnost ji používat jako zdroj vědomostí.

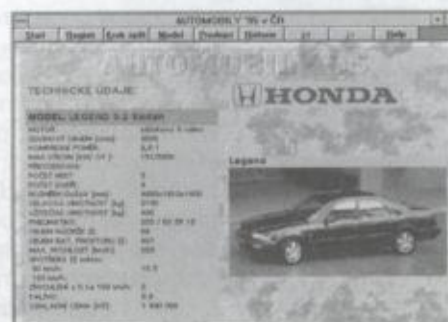
Cena Kč 1.250,--. Připravuje se pokračování pod názvem Bohemia II.



Automobily 95

Interaktivní průvodce na trhu osobních a užitkových automobilů v České republice. Obsahuje podrobné technické údaje o téměř tisíci automobilech z třiceti zahraničních a dvou domácích automobilek prodávaných v ČR i s jejich vyobrazením. Součástí databáze je navíc i seznam autorizovaných dovozců a jejich dealerů. Ceny automobilů jsou platné ke dni uzávěrky, tj. 15.6.1995 a mohou podléhat změnám vzhledem ke změně kurzu Kč a celních poplatků. Cena Kč 435,--.

Petr Podaři



ŠIFRY & POČÍTAČ 3. DÍL

Při luštění jednoduché záměny jste museli každému šifrovému písmeni přiřadit správné písmeno otevřeného textu. Existují také šifrovací klíče, které nic nezaměňují. Šifrování spočívá v **přemisťování pořadí** písmen OT podle domluveného pravidla. Takové klíče nazýváme **transpoziční**.

Šifrování jednoduchou transpozicí znali již staří Římané. Ukážeme si zde šifrovací klíč, u jehož zrodu stál francouzský státník kardinál **Richelieu** (1585-1642). Jeho klíč se nazývá **horizontální transpozice** a spočívá v tom, že se text rozdělí na stejně dlouhé úseky, ve kterých se písmena přemisťují podle smluveného hesla.

Například: heslo PRAHA je v číselném vyjádření **4 5 1 3 2**, což jste se naučili již minule.

Šifrujeme text **ZITRAXPRIJEDUXDOMUXJ**.

otevřený text	Z	I	T	R	A	X	P	R	I	J	E	D	U	X	D	O	M	U	X	J
heslo	4	5	1	3	2	4	5	1	3	2	4	5	1	3	2	4	5	1	3	2

Šifrový text vznikne šifrováním podle hesla po úsecích:

TARZI RJIXP UDXED UJXOM

Luštění takové šifry spočívá v tom, že si napíšeme úseky o délce hesla pod sebe, rozstříháme text po sloupcích a potom přehazujeme sloupce tak dlouho až nám vychází ve všech řádcích čitelný text. Problém je ve stanovení délky hesla. Musíme zkoušet takové délky, které dělí délku telegramu beze zbytku.

Ukážeme si nyní šifrování **jednoduchou transpoziční tabulkou** podle smluveného hesla, která je vylepšením horizontální transpozice. Pořadí písmen v šifrovém textu bude jiné. Zašifrujte si stejný text podle stejného hesla oběma způsoby a porovnejte šifrové texty!

Otevřený text píšeme do vytvořené transpoziční tabulky vodorovně po řádcích:

8	9	5	1	7	6	10	2	3	4
S	I	F	R	U	J	E	M	E	J
E	D	N	O	D	U	C	H	O	U
T	R	A	N	S	P	O	Z	I	C
I	V	T	A	B	U	L	C	E	X

Šifrový text obdržíme výpisem písmen z tabulky po sloupcích podle hesla 1 - 10:

RONAM HZCEO IEJUC XFNAT JUPUU DSBSE TIIDR VECOL

Luštění spočívá ve správném nalezení délky hesla (pro jednoduchost bude tabulka úplná, tj. všechny sloupce budou stejně dlouhé). Šifrový text musíme tentokrát rozdělit na ***délku sloupců***, nikoli na délku hesla, jak tomu bylo u horizontální transpozice. Zapište si rozdělený ŠT do sloupečků a očíslujte postupně od 1. Sloupečky včetně čísel si vystřihněte. Potom skládejte vedle sebe sloupečky tak, aby v každém řádku vycházel čitelný text.

Příklad pro luštění: OT je zašifrován podle hesla, které není delší než 15 písmen.

RSAPA IPMRD KOIAU IIDNH JPUPS PLBIR LVHVE NRAEO ETSEK EORNH OLOZX

Rozluštěte text. Odhalíte-li i heslové slovo, jste vynikající. Slovo vyjadřuje obecně dopravu.

Mgr. Jiří Janeček

(pokračování příště)

Programy k seriálu **ŠIFRY & POČÍTAČ** nemohou být (vzhledem ke svému rozsahu) publikovány na stránkách PROXIMA magazine.

Máte si je možnost objednat na disketě za 60,- Kč.

(v objednávce uveďte „disk Šifry & Počítač"+velikost média)

Programy jsou určeny pro Q-Basic (součást MS-DOSu) na PC.

nový člen rodiny io mega

zip drive



Tohle je zip drive.

Zip drive je další z řady paměťových médií, které pro nás vyvinula firma IO MEGA. Na trh byl uveden vloni na podzim a od té doby je po něm nepřetržitá sháňka. Proč?

Způsobů, jak si uchovat svá data sice existuje spousta, nicméně ne každý je přijatelný ze všech hledisek. Diskety mají malou kapacitu a jsou neskutečně pomalé. Hard disk je ďábelsky rychlý, ale také není nejlevnější (kupte si každý měsíc jeden za šest tisíc). Syquest je poruchový a nikdo ho nemá.

Bernoulli je drahý a mají ho jenom grafická studia. Streamer nenabízí zrovna komfortní obsluhu a mají ho jenom šílenci. Zkrátka - chtělo by to něco, co by nebylo ani moc drahé, ani moc choulostivé, ani moc velké a mohlo se s tím dojít ke každému. Taková věc skutečně existuje a jmenuje se... **zip drive**.

Nejdříve něco o hardware... zip drive se vyrábí ve dvou provedeních - připojitelný na paralelní port a připojitelný na rozhraní SCSI. Na rovinu - kdo z nás má v počítači SCSI rozhraní (no, já třeba ano) - asi nás nebude moc, protože SCSI karta do ISA slotu stojí asi pět nebo šest tisíc (bez daně) a navíc většina uživatelů vystačí s IDE.

Verze pro paralelní port samozřejmě nebrání v používání tiskárny; verze pro SCSI je zase použitelná jako pro PC, tak pro Macy. Důležité ovšem je, že ať už máte jakoukoliv verzi, obě pracují s těmi samými disketami...

Diskety pro zip drive jsou velké jako klasické 3,5", jenom jsou o něco tlustší. Mají kapacitu 25 nebo 100 MB. Taková stomegabajtová disketa vyjde zhruba na sedm stovek a to je zatraceně málo! Na takovou disketku už leccos uložíte (např. oblíbenou hru), vezmete si zip drive a jdete si zapařit ke kamarádovi.

Tím se dostáváme k parametrům samotné mechaniky - provedení je externí, takže kdokoliv teď cenově srovnává s hard diskem, musí si uvědomit, že není zapotřebí žádné rozebírání bedničky, žádné odpojování kablíků a žádné hrabání v setupu počítače. Rozměry jsou přijatelné (asi jako větší walkman), váha zanedbatelná (jako menší svačinka - půl kila) a cena, cena je docela příjemná - cca 7.900,- Kč včetně DPH (znáte to, ceny počítačových periferií jdou také dolů, takže, když si chvíli počkáte...).

Z hlediska počítače se zip drive chová jednoduše jako další disketová jednotka - veškeré jeho ovládání je stejné jako např. u hard disku a nemusíte se nic nového učit. Obližný software, který k zipovi dostanete, Vám umožní chránit data heslem nebo ponechat možnost zápisu při současném znemožnění mazání.

Rychlost zip drive je ucházející a plně postačuje k tomu, k čemu je zařízení určeno - verze pro paralelní port zvládne zhruba 20 MB za minutu, verze pro SCSI asi o 40 MB více. U disku je garantována životnost zhruba 10 let a jeden chybný bit na 10^{12} správných.

Pokud si tedy chcete zálohovat data, zkuste zip drive. Tahle věcička je docela sympatická a cenově přijatelná. Já osobně bych si hned hned koupil... jenže už mám něco jiného - takže, možná časem.

George K.



Takto vypadá 230 MB bernoulli disk



A tohle je jaz drive.
To je podoba, co?

DALŠÍ ZAŘÍZENÍ PRO UCHOVÁNÍ DAT

Když už jsme dneska začali se zip drivem, budeme v povídání o zařízeních pro uchování dat pokračovat.

Trochu starší než zip drive a daleko, daleko dražší je

Bernoulli

I jeho výrobcem je firma IO MEGA. Bernoulli pracuje stejným způsobem jako zip. Jedná se o jednotku v interním nebo externím provedení, do které strkáte 5,25" disky o tloušťce cca 1 cm.

Mechaniky jsou tři: 90 MB, 150 MB a 230 MB. Kompatibilita směrem dolů je samozřejmě zaručena. Disků existuje ještě více - 35 MB, 44 MB, 65 MB, 90 MB, 105 MB, 150 MB a 230 MB.

Další vývoj už asi nelze předpokládat a díky bohu za to. Bernoulli se vyznačuje vysokou spolehlivostí, přijatelnou rychlostí přenosu a v podstatě nerozbitností média (pokud ho nosíte v původní krabičce a nepokládáte ho pod kolemjedoucí Tatrovky).

Co staví bernoulli do nevýhody oproti zipu je CENA. Interní mechanika 230 MB přijde na 17.500,- Kč včetně DPH a jeden disk s kapacitou 230 MB se pohybuje kolem čtyř tisíc. Fakt je, že i tady šly ceny celkem dolů - od loňského roku asi o 15 - 20%, a to už je docela dost. Druhou (a poslední) nevýhodou bernoulli je to, že ho připojíte pouze na rozhraní SCSI.

Bernoulli disky používají téměř výhradně reprografická studia pro přenos dat na osvit (postscriptové soubory bez problémů dosahují velikosti několika desítek megabajtů). Domů bych Vám bernuláč rozhodně nedoporučoval...

Jaz drive

Jaz drive je novinka od IO MEGA. Na první pohled se moc neliší od zipu (fakt je, že se neliší ani po druhém, daleko zkoumavějším pohledu), jenom diskety jsou na jedné straně vytvarované do oblouku. Firma IO MEGA doporučuje použití jaz drivu zhruba k následujícím činnostem: nahrání osmi hodin zvuku v CD kvalitě, zálohování celého hard disku, uložení 150 barevných fotografií, zaznamenání 2 hodin filmu, výlety na osvit, atd.

Ptáte se, jak by tohle všechno bylo možné? Inu, disketka pro jaz drive má kapacitu jeden gigabajt a kopírováním se zaplní za pouhých 5 minut!

Jaz drive se vyrábí v interním nebo v externím provedení, připojuje se na SCSI rozhraní a schroustá půlgigabajtovou nebo gigabajtovou disketu.

Cena mechaniky je přes dvacet tisíc korun, cena disku necelých pět (včetně DPH), takže asi opět nic pro domácí použití.

Srovnání

Pokud bychom měli tři uvedená zařízení firmy IO MEGA porovnat, musíme si nejprve říci, kde a na co je budeme používat - něco jiného je pohled firmy a něco jiného pohled domácnosti, že. Z tohoto úhlu se jeví jako nejefektivnější zařízení zip drive - námitky typu „hard disk vyjde levněji a rozebrat počítač umí každý" mi přijdou zcestné - zkuste si s tím vymontovaným hard diskem spadnout na schodech a máte sedm tisíc víte kde. Věci by se měly používat k tomu, k čemu jsou určeny a zálohovat jeden hard disk na druhý je trochu, hmm... divné.

Když už se mermomocí chcete vláčet s hard diskem, kupte si za šest stovek šuplík, který se nainstaluje na místo velké mechaniky a při zašupování hard disku alespoň nebudete muset rozebírat počítač (jenom se hrabat v setupu). Navíc - kdo má dva hard disky, aby si mohl dovolit jeden někomu půjčit (na já třeba ano, ale nepůjčím Vám ho)...

George K.

Zařízení pro zálohování dat

zip drive

ZIP 100 SCSI	7.860,-
ZIP 100 par. port	7.860,-
ZIP Internal	7.860,-
ZIP médium	690,-

jaz drive

JAZ Internal	20.900,-
JAZ External	23.890,-
JAZ médium	4.730,-

bernoulli drive

Bernoulli Insider 230	17.640,-
Bernoulli Transportable 230	16.910,-
Bernoulli médium 150 MB	3.710,-
Bernoulli médium 230 MB	3.920,-

uvedené ceny jsou včetně DPH

CD-ROM

VYBRALI JSME PRO VÁS

CD-ROM Český výběr obsahuje kromě nejlepšího českého software více než tisíc světových programů...

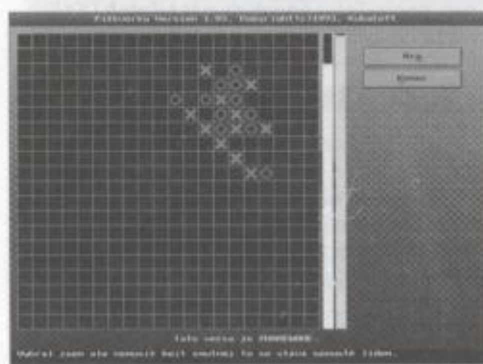


CD-ROM Český výběr obsahuje tisíce komprimovaných souborů (přibližně okolo 600MB dat). Jedná se o shareware, freeware a public domain. Obsahuje přes osmdesát vybraných českých volně šiřitelných programů. Kromě toho více než čtyřista programů z celého světa. Nejzajímavější programy mají český popis.

O obsluhu se stará program Archiv, který vám pomůže nejen při prohlížení nabídky, ale umožní vám programy také vyhledávat a dokonce vám je i nainstaluje.

Obsah cédéčka je rozdělen do několika částí. Ty se skrývají pod hesly: **Nápověda** (bližší vysvětlení funkcí programu Archiv), **Shareware?** (pár slov o tom, jak vznikl volně šiřitelný software a jak se dělí...), **Pro_autory** (nabídka pro autory softwa-re), **Úvod** (úvodní text aneb přečtěte si, co naleznete na CD-ROMu Český výběr), **Registrace** (registrace CD-ROMu, sleva pěti procent na další produkty), **ČESKÝ_SOFT** (kompletní nabídka nejlepších českých volně šiřitelných programů), **ASP** (příspěvky členů organizace ASP - zahraniční software), **Business** (obchodní aplikace - zahraniční software), **Databáze** (databáze a tabulkové kalkulátory - zahraniční software), **Demoprogram** (demoprogramy - zahraniční software), **DOOM_ad_ON** (DOOM Add-ons - zahraniční software), **DOStools** (pomocné programy pro DOS - zahraniční software), **DTP** (software z oblastí DTP, cliparty a CAD - zahraniční software), **E-mail** (programy okolo E-mailu - zahraniční software), **Floppy_disk** (utility pro práci s disketami, pásky - zahraniční software), **GAMEutil** (utility pro hru - zahraniční software), **Genealogie** (zahraniční software), **Grafika** (prohlížeče obrázků a několik utilit - zahraniční software), **HD&CD-ROM** (pomocné programy pro pevný disk a CD-ROM - zahraniční software), **Home_comp** (software pro soukromé využití - zahraniční software), **Hry** (hry, odpočinek, zábava... - zahraniční software), **Hry_Win** (zábavný software pod Windows - zahraniční software), **Cheaty** (čity pro různé hry - zahraniční software), **Info_texty** (různé texty, knihy, informace v elektronické podobě - zahraniční software), **Internet** (programy dotýkající se Internetu - zahraniční software), **Komprimace** (komprimační utility - zahraniční software), **Komunikace** (komunikační programy - zahra-







niční software), **Menu** (menu, shells... - zahraniční software), **Modem** (software okolo modemů, comm portů atp. - zahraniční software), **Náboženství** (zahraniční software), **Progr_BASIC** (programování, BASIC, QB a VB - zahranič-



ní software), **Progr_C&ASM** (programování, C a ASM - zahraniční software), **Progr_PASCA**[L] (programování, PASCAL, TP - zahraniční software), **Progr_různé** (programování, různé utility, pomůcky, jazyky... - zahraniční software), **Různé** (nezařaditelné věci - zahraniční softwa-re), **Soubory** (správa souborů - zahraniční software), **Text** (zpracování textu - zahraniční software), **TISK_util** (různé pomůcky pro tisk - zahraniční software), **Věda** (expertní programy - zahraniční software), **Video** (drivery, šetřiče, utility - zahraniční software), **Viry** (antivirové programy - zahraniční software), **Vzdělávání** (vzdělávací software - zahraniční software), **Windows_1** (software pro Windows, od A do ... - zahraniční software), **Windows_2** (software pro Windows, od J do S - zahraniční software), **Windows_3** (software pro Windows, od T do ... - zahraniční software), **Windows_NT** (software pro Windows NT - zahraniční software), **Word_atd.** (pomůcky pro práci s Wordem a WordPerfectem - zahraniční software), **Zvuk** (programy pro práci se zvukem, také CD přehrávače atp. - zahraniční software).

Tak a máme ten výčet za sebou. To je ale kategorií. A každá obsahuje ještě hafo programů.

Vrátíme se zpět k obslužnému programu Archiv. Ten umožňuje několikeré prohledává[ní] CD-ROM. Jeden způsob je vyhledávání podle slova, které by mohlo být obsaženo buď v názvu nebo v popisu programu. Ne vždy se vá[m] však podaří si tipnout to správné slovo, proto[že] že ne všechny popisné texty jsou v češtině. Program vždy projede celý disk a potom vám vychrlí seznam souborů s vaším slovem, u kt[e]rých si můžete přečíst popisy nebo jednoduš[e] program nainstalovat (stačí jen najet na náz[ev] programu a stisknout Enter). Druhé vyhledáv[á]ní je podle kategorií. Musíte si tipnout v které[m] z toho dlouhého seznamu se nachází ten, kte[rý] byste chtěli...

P. Phil[...]

CD Wizzard

CD Wizzard je asi nejnabušenější přehrávač cédéček pro počítače PC běžící pod Windows. Jeho autorem je manželský pár Brett a Laura McDonald. No a to by na úvod mohlo stačit.

Základní funkce přehrávače jsou stejné jako na klasickém. To znamená Play, Stop, Eject, Pause, přetáčení dopředu a dozadu, skok na další a předchozí skladbu. Některé lepší přehrávače umožňují programové funkce přehrávání, které dokáže i tento. Jsou to: klasické přehrávání celého kompáče, přehrávání úryvků skladeb, naprogramování skladeb a náhodné přehrávání skladeb. Teď přijde ta největší komfortnost. Jak už to na počítačích bývá, většinou si můžete pojmenovat disk a jednotlivé skladby. To samozřejmě umí i tento přehrávač a ještě něco navíc. Jde zadat interpreta, název CD, autora hudby, hudební zařazení do škatulky, víceřádkový popis kompaktu... Toto všechno se ukládá do databáze. Jakmile si jednou popíšete cédéčko, příště ho stačí jen vložit do mechaniky a všechny tyto údaje se zaktivují. Samozřejmě, že si můžete prohlížet jaké interprety jste si přehrávali na vašem počítači, jak se jmenovala cédéčka, od jakých hudebních společností máte kompáče atd.



Při přehrávání máte neustále na očích, jak se jmenuje kompakt, kdo je autorem, jak se jmenuje právě přehrávaná skladba, kolik skladeb je na disku, kolik času ze skladby je přehnáno, hlasitost, aktivní tlačítko...

Najedete-li myškou na některé tlačítko, zobrazí se vám ve spodním řádku nápověda.

To je ale funkcí a to jsem jistě nepopsal úplně všechny, které to dokáže. Opravdu stojí tento přehrávač za to si ho nahrát a vyzkoušet.

Virtual Pool



Virtual Pool je (jak sám název napovídá) simulátor kulečníku ve virtuální realitě. Stůl stojí v uzavřené místnosti, která není vůbec ničím zvláštní. Na jejích stěnách můžete semtam vidět vypínače nebo tága, na stropě pak ventilátor. Nikde tu však není žádný človíček.

Virtuální realita vám nabízí nepřeberné množství pohledů na stůl a nejen na něj (dokonce i pod něj). Natáčení a zoom je opravdu plynulý. Ani ve skutečnosti se nedokážete na kulečníkový stůl podívat z tolika pohledů a tak zajímavých úhlů.

Pool má klasický billiardový stůl (tedy ten s těma dírama). Do šesti otvorů ve stolu musíte, za pomoci tága a bílé koule, dostat v určitém pořadí barevné koule. Podaří-li se vám to - vyhráváte.

Hra se velmi dobře ovládá. Stačí vždy jen aktivovat požadovaný mód a myší ho doladit. Program má plno zajímavých funkcí z nichž asi nejvíc se vám bude líbit zobrazení dráhy houlí. To potom stačí jen hýbat myškou a přesně vidíme, kam nám která koule pojede a zdali spadne do nějaké díry. Demo má v úvodu nabídku, pomocí které můžeme doladit třeba myšku, nastavit videokartu, zvukovou kartu, hru po síti nebo po modemu a plno dalších věcí. Hrajete-li rádi kulečník, vyzkoušejte tuto hru a porovnejte...

ACDSee 1.25

Že nevíte co se skrývá pod názvem ACDSee 1.25? Tak tedy, toto označení skrývá prohlížeč obrázků pro Windows. Existuje sice i novější verze, ale kdo ji nemá, jistě mu přijde vhod alespoň tato.

Tento program umí prohlížet obrázky uložené v grafických módech BMP, GIF, JPEG, Photo-CD, PCX, PiNG, TGA a TIFF. On vlastně umí prohlížet i textové soubory a spouštět soubory s koncovkami .EXE, .BAT a .COM.

Pomocí myši nebo šipek na klávesnici brousíte v okénku ACDSee po souborech v adresářích. U každého je vypsán název souboru. U většiny je k názvu přidán program, ve kterém se dají editovat a délka soůboru v bytech. U grafických formátů je ještě přidána informace o velikosti obrázku a počtu barev. Pokud je v okénku právě aktivní řádek s obrázkem, je tento zobrazen ve zmenšeném formátu v pravém dolním rohu. Jeho vykreslení je velice rychlé. Tato služba je dobrá na rychlé vyhledávání obrázku na disku. Pokud nám zmenšený formát nestačí, můžeme stisknout Enter a obrázek se nám zobrazí ve skutečné velikosti. Ten který se nám nelíbí a nebo ho už nepotřebujeme, se dá jednoduše smazat pomocí tlačítka Delete.

Textové soubory se dají i editovat a následně ukládat.

P. Phillips



DISK

VYBRALI JSME PRO VÁS

The Settlers - Možná, že tuto hru znáte z Amigy a možná, že už jste ji viděli i na PC. Jestliže jste ji už někdy hráli, jistě mi dáte za pravdu, že je to skvělá hra.



Máte-li počítač PC s procesorem řady 386 nebo vyšším, 4MB RAM, myšku a nějaké to místo na pevném disku, máte výhodu - tato hra se vám rozeběhne a nebudete litovat. Jestliže k tomu ještě vlastníte zvukovou kartu Soundblaster, Soundblaster Pro, Pro-Audio-Spektrum nebo Adlib Gold, budete mít ještě navíc požitek z nádherných zvuků.

Jediný nástroj na ovládání této hry je myš. Chcete-li hrát ve dvou, musíte mít ještě joystick. Po spuštění programu se objeví úvodní obrazovka s titulky o autorech tohoto dema. Pouhým kliknutím myši se dostaneme do hlavního menu. Pomocí ikonek si můžete nastavit hru dle vašeho přání. Můžete si zvolit demo, hru jednoho nebo dvou hráčů, soupeře, velikost zobrazení a jiná nastavení. Ve spodní části obrazovky jsou rámečky čtyř bojovníků. Tři sloupečky u rámečků značí zásoby (modrá), inteligenci (zelená) a porodnost (červená).

Stiskneme-li tlačítko start, dostaneme se do vlastní hry. Jako první začne počítač modelovat krajinu a vypočítávat rozmístění území. Na nové obrazovce je vidět výřez krajiny a pět hlavních symbolů - takové malé menu. Najedeme-li myškou na krajinu a stiskneme stiskneme pravé tlačítko, můžeme pohybovat obrazem. Chceme-li se dostat rychleji na nějaké místo, vyvoláme si mapku z menu pouhým kliknutím levého tlačítka na ikonku. Kamkoli klikneme na mapce, tam se objevíme.

Prvním úkolem ve hře je postavit hrad. Není to tak těžké, jak se může zdát. Speciálním kliknutím (stiskem pravého a levého tlačítka) na levou ikonku se zobrazí všechny lokace, kam se dá umístit jakákoli stavba. Vybereme si pozici, na které chceme postavit hrad a znovu klikneme na ikonku. V tu chvíli se před našima očima objeví nádherný hrad. Ten nás nic nestojí, ale každá další stavba už ano. A kolik? Ne žádné peníze, ale potřebujeme na ni kameny a dřevo. Jakmile náš hrad stojí, kolem něj se objeví hranice, která ohraničuje naše území. Uvnitř můžeme stavět další stavby. Stačí si jen vybrat vhodné místo a kliknout na levou ikonku. Objeví se menu, ve kterém si můžeme vybrat domeček podle svých před-







stav. Občas má menu i více částí a tedy i větší výběr. Po výběru se objeví základní kámen, kolem kterého dům vyroste. Aby mohl být domeček postaven, musí být spojen základní kámen cestou s hradem. Cestu lze vždy postavit pouze od jednoho praporku k druhému. Klikněte na jeden z nich a aktivujte levou ikonku.

Kolem praporku se objeví značky znázorňující strmost terénu v každém možném směru. Pomocí těcto značek vybudujeme cestu od praporku k praporku. Značka se žlutými a červenými pruhy znamená, že tudy to nepůjde. Jakmile je cestička hotova, objeví se malinkatí chlapíci, kteří zahájí práci na stavbě. Začnou nosit kameny a dřevo, maníci ve žlutých přilbičkách začnou obhlížet stavbu a připravovat základy. Za nedlouho je dům pro myslivce, kameníky, rytíře a další hotov. Samozřejmě, že nemusíme čekat, až ho dostaví. Lidiček je dost a proto zvládnou stavět několik domů najednou. Aby se nám naše území zvětšovalo, musíme stavět strážní chatrče, věže nebo posádky. Když jsou tyto stavby dokončeny, nastěhuje se do nich několik rytířů, naše území se zvětší a my máme více místa pro další stavby.

Dvě ikonky napravo nás vnesou do statistik a nastavení hry. Obsahují však tolik informací, že by nám na ně nestačilo místo v tomto časopise. A tak jen krátce. Ve statistice se můžeme dozvědět jak jsme na tom v porovnání s ostatními: kolik máme domečků, vojáků a území. V nastavení lze zvolit rychlost stárnutí, poměr mezi dělníky a vojáky, prioritu mezi jídlem, zlatem, dřevem atd.

Hra The Settlers je boží. Má pěknou SVGA grafiku (i když v demu je jen VGA), nádherné postavičky s veselou animací, realistické zvuky pracujících osadníků, zpívajících ptáků... Tato hra vám dává možnost rozvíjet vaší schopnost strategicky myslet a v pravou chvíli se rozhodnout pro to nejlepší.

P. Phillip



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...

SKOČ



DO ZDI

JAK ZÍSKAT POČÍTAČ

Začalo to asi takhle. Nejdřív ze všeho tu byla tma. Pak se, Bůh ví odkud, vyklubal takovej unuděnej, fousatej strejda a že prej nemá do čeho píchnout. Tak si uplácal takovou divnou kouli, no proč nenazývat věci pravými jmény - byla to Zeměkoule. A aby na to, co dělá dobře viděl, sehnal si k tomu světlo. Ale i to byla ještě pořád docela nuda. Protože co s koulí, na který je voda, ale žádná ryba v ní, na který je les, ale bez jelenů a další havěti, atp. Tak strejda udělal přírodu. Příroda si začala dělat co chtěla a kašlala na to, co chce strejda a že to s ní myslí dobře. Takže strejda se zdravě (nebo chorobně?) naštval a udělal dozorce, kterýmu dal jméno člověk. A to si s prominutím náš strejda tvůrce nadělal do kalhot. Protože jestli tu byl předtím chaos, tak teď začal bo..el toho nejhrubšího zrna. Člověk sice dostal do vínku (nebo spíš do hlavy) takovou divnou hroudu rosolu, potaženou šedou kůrou mozkovou, ale nikdy, vlastně skoro nikdy nepracoval podle strejdovo představ. To, co dokázal člověk se Zeměkoulí za krátkou dobu, co tu je, překonalo všechny strejdovo noční můry. A tak se strejda zase zamyslel a vymyslel pro člověka pomocníka. Nejdřív byl ten pomocník velkej asi jako panelák a rychlej jako já (což teda není nic moc, co si budeme nalhávat). Ale pak se začal tak nějak scvrkávat a čím byl menší, tím byl rychlejší. Nakonec byl tak malej a rychlej, že se dostal úplně všude a dneska se bez tohodle pomocníka my lidi ani nehneme. Nevím, jestli už víte, o jakého pomocníka tu vlastně jde. Takže řešením tajenky je: POČÍTAČ. Jak ho ale získat a zařadit se do armády závisláků, gamesníků, propadlíků, odpadlíků a možná i uživatelů?

Přece není nic jednoduššího. Jdu do jednoho z asi milionu obchodů s výpočetní technikou, řeknu, že chci to, to a to, aby to umělo tohleto a tamhleto. Dostanu tisíc sedmdesát devět krabic, otevřu peněženku, zaplatím cca 60.000,- Kč, vezmu si své krabice a jdu. Když přijdu domů, vyčaruji z obalů jejich obsah, propojím to kabílky, nainstaluji příslušný (poctivě zakoupený) software a jedu. Pařím, pracuji, hraju Nortona, prostě každému jeho nebe.

Kdyby to tak bylo, bylo by to opravdu asi nebe. Ale bohužel, žijeme na Zemi, v zemi rozvíjejícího se kapitalismu, trh si s námi zahrává a jen málokdy je 1+1=2.

Jak to bylo ve skutečnosti?

Jako první tu bylo zjištění, že ke své práci počítač skutečně potřebuji. Pak přišly další kroky - jaký, odkud, za co? Po prostudování všech možných i nemožných nabídek, prospektů a hlavně ceníků, jsem se rozhodl pro leasing. U jedné z pražských leasingových společností jsem si opatřil podklady (žádost a další formuláře) a začal je vyplňovat podle předtištěného návodu. Najednou jsem otočil list a došel k tabulce, před kterou mne nikdo nevaroval. Byly v ní sumy, splatné za posouzení žádosti o leasing, odstupňované podle výše základní ceny. A bylo po leasingu (alespoň od této akciové společnosti). K částce za počítač v ceně cca 50.000,- Kč je totiž nutné připočítat 5.000,- Kč za to, že si někdo přečte Vaši žádost a podepíše se Vám pod ní. Takže tudy ne. Ale kudy ano?

Další kroky vedly do sídla a.s. Multisliz (název je změněn, abych nebyl napadán za skrytou reklamu). Tam mi jejich pracovnice vyšla mimořádně vstříc. Za žádost nic nechtěla (zvláštní), navýšení je vzhledem k akontaci poměrně rozumné, co si můžu vlastně více přát. Takže konec? Ale kdepak. Při podpisu smlouvy, která je psána asi takhle velkými písmeny, je člověku předloženy směnka na polovinu ceny sestavy PC s tím, že tuto směnku musí podepsat dva ručitelé a je splatná při jakémkoliv porušení smlouvy o nájmu. Na mou připomínku, že jakékoliv porušení je i jednodenní skluz s jednou splátkou jsem se setkal jen s pokrčením útlých ramínek zmíněné pracovnice. Dala mi dobře míněnou radu: Zavolejte si do centrály. Tam rameny sice nikdo nekrčil, ale dopadlo to podle očekávání. Člověk dychtící po jednom kousku počítače je tak malý zákazník, že snad ani neexistuje a tudíž něčemu co není, přece nelze vyhovět.

Zbývají tedy už jen dvě možnosti. Jednou z nich je zneužití okruhu známých a přátel, kteří jsou nějak ve spojení s dodavateli písíček. Tento postup mohu jen doporučit. Na osobní přímluvu tu byl počítač, splatný během tří měsíců, s téměř okamžitým dodáním a v požadované konfiguraci. A ta cena! No prostě balada. Teď tu na něm drtím tuto zpověď a jen co jí skončím, zapařím si pinbálek.

Poslední možnost je pro dobrodruhy: Písíčko lze získat v libovolné konfiguraci i takto - vkroč do prodejny, natáhni si kuklu, vytáhni MAGNUM 9 mm a pak to jde už tak nějak samo. Je tu jenom jeden problém: jeden nikdy neví kam až to takhle samo může dojít. Možností je moc. Buď jde všechno jako po drátkách a odcházíš jako spokojený zákazník se vším co k tomu patří (ti drzejší mohou klidně získat i vyplněný záruční list). Může se ale stát, že narazíš na prodavače - hrdinu, který se jen tak svého zboží nevzdává (s tím můžou být jen problémy). Když člověk chodí poctivě se svou MAGNUM trénovat, může prodavače zastrašit třeba výstřelem do kolena - takový prodavač pak jistě další problémy dělat nebude. Ale střelec - amatér si může zadělat na malér, za který nestojí ani superpočítač CRAY, natož nějaké vypráskané PENTIUM.

Takže si myslím, že cest, jak počítač získat je mnoho a je jen na VÁS, čtenářích našeho "bohovsky dobrého" Proxima magazínu, kterou si vyberete.

Hodně štěstí při správné volbě Vám přeje

Joe Everrell



proxima MAGAZINE

Počítače PC

PC KOMPONENTY

Paměti RAM
RAM SIMM 4 MB 72 pin ... 1.350
RAM SIMM 8 MB 72 pin ... 2.650
RAM SIMM 16 MB 72 pin ... 10.630
RAM SIMM 8 MB EDO 72 pin ... 2.870
RAM SIMM 1 MB 30 pin ... 490
RAM SIMM 4 MB 30 pin ... 1.690

Procesory
486 DX-2/66 AMD ... 950
486 DX-4/120 AMD ... 1.730
5x86 DX-5/133 AMD ... 2.000
Pentium 75 MHz ... 3.890
Pentium 100 MHz ... 5.890
Pentium 133 MHz ... 10.240
Ventilátor pro 486 ... 150
Ventilátor pro Pentium ... 195

Základní desky
MB 486 Octek-15 PCI/128 Cache ... 3.670
UMC chipset, Award bios, 3xPCI+4x16 bit, Shadow RAM, hidden refresh, 256 MB RAM max, on board IDE PCI, dva kanály IDE - max 4 zařízení, 2x serial port, 1x paralel port

MB Pentium Octek VI / 256 Cache ... 6.150
Intel Triton chipset, 4xPCI, 4xISA, Pentium 75 až 200 MHz, synchronní cache, RAM nebo EDO RAM 1/4/8/16/32 moduly 4x72 pin - max. 128 RAM/EDO RAM, on board PCI IDE, dva kanály IDE - max. 4 zařízení, 2x serial port, 1x paralel port, Award PnP Bios

VGA karty pro Windows 95
VGA S3 Trio 64 PCI, 1 MB ... 1.680
VGA Cirrus Logic 5430, PCI, 1 MB ... 1.540

Pevné disky Western Digital
HDD 850 MB 10 ms E-IDE ... 6.590
HDD 1200 MB 10 ms E-IDE ... 7.680
HDD 1600 MB 10 ms E-IDE ... 9.290

Disketové mechaniky
FDD 3,5" 1,44 MB Mitsumi ... 940
FDD 3,5" 1,44 MB Samsung ... 830
Rámeček k FDD ve 5,25" pozici ... 100

Monitory AOC Energy Star
Monitor 14" NI MPR-II ... 8.800
Monitor 15" NI MPR-II ... 11.880
Monitor 17" NI MPR-II ... 22.360

Case - skříně se zdrojem
Minitower „Codegen", zdroj 200 W ... 1.785

Klávesnice
Chicony US/CZ, s krytem ... 490
Chicony US/CZ, pro Windows 95 ... 560
Mitsumi US/CZ, pro Windows 95 ... 540
Redukce klávesnice PS/2 - DIN ... 100

Software OEM
Software OEM se prodává pouze s novým počítačem!
MS-DOS 6.22 ... 1.190
MS-Windows 3.1 CZ ... 1.240
MS-Windows 3.11 CZ ... 1.620
MS-Windows 95 CZ / CD ... 3.700
MS-Windows 95 CZ / diskety ... 3.700

PC sestavy

Počítače lze výhodně nakoupit na leasing!
Prodej na splátky je možný i pro občany, kteří nemají živnostenský list!!!

PC 486 Power Plus ... 31.037
MB Octek Hippo 15, 128 Cache, PCI, CPU 5x86/150 (výkon jako Pentium 150 MHz), VGA S3 64 bit 1 MB, 14" color MPR-II monitor, HDD Western Digital 850 MB, 8 MB RAM, čs. klávesnice Chicony s krytem, myš Genius.
2 roky záruka!

PC Pentium 100 ... 43.590
MB Octek Rhino Pentium s integrovaným řadičem a porty, 256 Cache, PCI, CPU Pentium 100 MHz, 14" color MPR-II monitor, VGA S3 64 bit 1 MB, HDD Western Digital 1200 MB, 16 MB RAM, FDD 3,5" Mitsumi, čs. klávesnice Chicony pro Windows 95, myš Genius Mouse 3, zvuková karta Mozart BTC 1831, CD-ROM Mitsumi Quad Speed, reproduktory Commodore 120 Watt. 2 roky záruka!

MULTIMEDIA

Zvukové karty
Mozart BTC 1831 ... 1.690
16 bit, stereo, SB Pro kompatibilní

Media Magic ISP-16 ... 2.100
16 bit, stereo, SB Pro kompatibilní

Octek Tempo 32 ... 2.790
16 bit, stereo, SB Pro kompatibilní, 1 MB sound library, CD-ROM IDE interface, MIDI interface, Yamaha OPL-3 FM, OPTI 930/941 DSP, Wawe table syntéza - 256 nástrojů, 16 kanálů, 32 hlasů

Sound Blaster 32 PnP ... 5.890
Wawe table syntéza, 32 kanálů / 16 hlasů, 16 MIDI kanálů, 128 General MIDI komp. nástrojů, paměť lze rozšiřovat pomocí SIMM modulů na max. 28 MB

Sound Blaster 16 OEM ... 2.530
Bravo Sound 16 ... 1.680

CD-ROM mechaniky Non-IDE
Panasonic Double Speed ... 1.380
(Spolupracuje se zvukovou kartou Bravo Sound 16)

CD-ROM mechaniky IDE
Mitsumi FX-400 Quad Speed ... 2.290
Mitsumi FX-600 Six Speed ... 2.950
Acer Six Speed ... 2.990

Zapisovací mechaniky CD-ROM
Hewlett Packard 4020i ... 36.040
Interní CD-ROM pro Windows 3.1 nebo 95, 2x zápis, 4x čtení. V ceně je řadič SCSI, software EASY CD, EASY CD AUDIO, 2 ks prázdných médií 650 MB/74 min.

Reproduktory
Quick Shot QS 815 2x6 Watt ... 550
Juster AT 75, 2x80 Watt ... 1.880
Commodore 2x120 Watt ... 2.120
Primax 240 Watt ... 2.490

Multimediální tituly na CD-ROM
Memorary CZ ... 995
Výuka angličtiny zábavnou formou.

Memorary CZ ... 995
Výuka němčiny zábavnou formou.

Learn to Speak ... 2.840
Výuka angličtiny zábavnou formou.

Triple Play ... 3.690
Výuka angličtiny pro děti a začátečníky.

Fotoarchiv budoucnosti ... 380
Fotografie ve formátu Kodak Photo CD - výběr 100 fotografií.

Krásné časy ... 380
100 fotografií, Photo CD, Rudolf Bruner-Dvořák

Frant. Fridrich foto ... 380
100 fotografií, Photo CD

Fotomodelky ... 380
100 fotografií, Photo CD

Encarta 96 ... 2.815
Nová verze populární encyklopedie.

Automobily 95 ... 435
První počítačová multimediální encyklopedie ... 990
Evropané ... 1.040
Bohemia 1 ... 1.250
Musical Instruments ... 865

Shareware na CD-ROM
Kolotoč ... 390
Hry '95

Vrtulník ... 350
Hry

Kouzelná dílna ... 380
Kolekce utilit pro DOS, Win 3.1 a Win 3.11 - animace, antiviry, ovladače CD-ROM, emulátory, konvertory graf. formátů, komprimační programy, testovací programy...

Koruna česká ... 380
Český shareware

Český výběr ... 399
Výběr z českého shareware + tisíc aktuálních programů ze světa

Jablíčko ... 695
Shareware pro Macintosh

TISKÁRNY

Tiskárny Star
Star LC-90 ... 4.715
9 jehel, A4, čeština, podavač i traktor

Star LC-90 bez traktoru ... 4.290
Star LC-240 ... 6.050
24 jehel, A4, čeština, podavač i traktor

Star LC-240 bez traktoru ... 5.630
Nejlevnější 24-jehličková tiskárna na trhu!

Star LC-240 CL ... 7.020
Viz Star LC-240, navíc barevný tisk

Star LC-240 CL bez traktoru ... 6.595
SJ-144 ... 6.580
Termální tiskárna, barevný tisk, laserová kvalita, vhodná též pro tisk na fólie

Tiskárny Epson
LX-300 ... 5.560
9 jehel, A4, paralelní i sériové rozhraní, možnost upgrade na barevný tisk, čeština

LQ-100 ... 6.330
24 jehel, A4, čeština, podavač na jednotlivé listy (traktor lze dokoupit)

Tiskárny Canon
BJ-30 ... 7.350
Přenosná inkoustová tiskárna A4, rozlišení 720x360 DPI, podavač na 100 listů, čeština.

BJC-70 ... 11.320
Přenosná tiskárna s barevným tiskem, vlastnosti viz BJ-30.

BJC-210 ... 9.590
Domácí nebo kancelářská tiskárna s barevným tiskem. Rozlišení 360x360 DPI (barva) nebo 720x360 DPI (černobíle). Čeština, aut. podavač na 100 listů.

BJC-4100 ... 12.330
Barevný i černobílý tisk, vhodná pro prezentace, rozlišení 720x360 DPI, 128 trysek, rychlost max. 4,5 str/min. Emulace Epson LQ a IBM. Aut. podavač 100 listů.

Tiskárny Hewlett Packard
DeskJet 340+podavač ... 9.930
Barevná přenosná tiskárna vhodná pro prostředí Windows.

DeskJet 400 ... 7.400
Stolní ink. tiskárna, 600x600 DPI, možnost barevného tisku (při použití color kitu). Paměť 48 kB.

DeskJet 600 ... 8.390
Stolní ink. tiskárna, 600x600 DPI, možnost barevného tisku (při použití color kitu). Paměť 512 kB.

LaserJet 5L ... 18.930
Laserová A4 tiskárna, 600 DPI, 1 (max. 9) MB RAM, čeština, RET technologie tisku.

HRY PRO PC - DISK

Shareware a hratelná dema
Shareware a hratelná dema od PROXIMY se dodávají s českým návodem. Popisy najdete v časopise PROXIMA magazine. Označení * znamená, že se nejedná o hru, ale o demonstrační verzi uživatelského programu.

Lion King ... 80
Blake Stone ... 140
SuperFrog ... 80
Hocus Pocus ... 80
Cannon Fodder ... 80
Super Karts ... 80
Electrobody ... 80
Perfect Generall 2 ... 140
Virtual Pool ... 80
Doom 1 ... 140
Apache Longbow ... 140
Worms ... 80
Pinball Illusions ... 80
Lemmings 3D ... 140
Heretic ... 180
Zool 2 ... 80
BC Racers ... 180
Descent ... 180
Galactix ... 80
Raptor ... 140
Zoop ... 80
Cool Spot ... 80
Power Drive ... 80
Spear Of Destiny ... 80
Funny Face ... 80
Sinclair ZX Spectrum ... 80
AVG 4.0 ... 80
Účto 96 Tichý & Ježek * ... 140
E. T. Klasik * ... 80

Hry - české tituly
7 dní a 7 nocí ... 320
Agent Mlíčňák ... 395
Dračí Historie ... 395
Mise Quadam ... 340
Paranoia ... 549
Quadrax ... 495
Ramonovo Kouzlo ... 385
Tajemství Oslího Ostrova ... 275
Rytíři Grálu ... 450

HRY PC - CD ROM

Zahraniční
11th. Hour ... 1.690
1830 Railoard and Roberts Barron ... 1.499
3D Atlas ... 1.690
Aces Collection Edition ... 1.399
Aces of the Pacific ... 790
Aces of the Europe ... 490
Acros the Rhine ... 1.540
Actu Soccer ... 1.190
Air Combat ... 490
Aliens ... 1.490
Aline General ... 490
Allied General ... 1.490
Anwill of Dawn ... 1.240
Apache Longbow ... 1.290
Are You Afraid ... 1.450
Armoured Fist ... 1.549
Ascendancy ... 1.840
Battle Isle 3 ... 1.590
Beat the House ... 990
Blake Stone ... 490
Braindead 13 ... 1.490
Burried in Time 2 ... 1.390
CD 3 - Zool, Lotus, N. Menzel ... 490
Caesar II ... 1.190
Civil War ... 990
Civnet ... 1.890
Command and Conquer, čs. manuál ... 1.790
Congo ... 1.890
Cosmos Cosmic ... 490
Creative Reader ... 990
Crusader No Remorse ... 999
Crystal Caves ... 490
Cybermage ... 1.540
Daedalus Encounter ... 1.990
Destruction Derby ... 1.840
Discworld ... 1.790
Dr. Brain ... 1.890
Druid ... 1.390
Duke Nuken II ... 490
Dungeon Master II ... 990
Entomorph ... 1.490
Extreme Pinball ... 1.190
Fade to Black ... 1.490
Fatal Racing ... 1.590
Fifa Soccer 95 - 4 MB RAM ... 640
Fifa Soccer 96 ... 1.590
Flight Unlimited ... 1.999
Football Limited ... 1.690
Frankenstein ... 1.690
Gabriel Knight II ... 2.190
Grand Prix II ... tel.
Grand Prix Manager ... 1.490
Hexen ... 1.590
Hocus Pocus ... 490
Champion Manager 2 ... 1.090
Indianapolis 500 ... 490
Indy Car Racing 2 ... 1.490
Inferno ... 790
Ishar Trilogy ... 490
Jagged Alliance ... 1.390
Jungle Book ... 1.790
Kingdom the Far Reach ... 1.190
Kings Quest VI ... 490
Labyrinth ... 490
Last Dynasty ... 1.390
Leisure Suit Larry 6 ... 1.790
Lemmings 3D ... 1.490
Lode Runner ... 990
Lords of Midnight ... 990
Lost Eden ... 1.490
Magic Carpet ... 590
Magic Carpet 2 ... 1.790
Machiaveli the Prince ... 1.440
Mechwarrior 2 ... 1.390
Micro Machine 2 ... 1.590
Microcosm ... 690
Mission Critical ... 1.590
Monster Bash ... 490
Mortal Coil ... 1.190
Mortal Combat 3 ... 1.690
Mr. Bean CDi ... 975
Mystic Tower ... 490
Navy Strike ... 1.390
NBA 96 ... 1.799
NBA Jam ... 1.490
Need for Speed ... 1.790
Network A4 ... 1.690
NFL Football 96 ... 1.990
NHL Hockey 96 ... 1.790
Nocropolis ... 490
Overdrive + Arcade Pool ... 290
PGA Tour Golf 96 ... 1.790
PGA Tour Golf for Windows ... 490
Phantasmagoria ... 1.490
Pitfall - Windows 95 ... 1.690
Planet Strike ... 590
Populous II + Powermonger ... 490
Power Poker ... 490
Prisoner of Ice ... 1.390
Privateer ... 490
Raptor ... 490
Raven Project ... 1.490
Rebel Assault II ... 1.690
Red Ghost ... 1.590
Renegade ... 790
Retribution ... 490
Rise of the Triad ... 590
Road Warrior ... 1.490
Screamer ... 1.240
Sea Legend ... 1.490
Seal Team ... 490
Sea Wolf ... 490
Shadow Caster ... 490
Shannara ... 1.440
Shockwave Assault ... 1.590
Silent Steel ... 1.690
Sim Tower ... 1.490
Simon the Sorcerer II ... 990
Space Hulk ... 490
Space Pirates ... 690
Space Quest IV ... 490
Space Quest VI ... 1.540
Star Trek: JR ... 1.690
Star Trek: Next Generation ... 1.690
Steel Panthers ... 1.690
Stone Keep ... 1.690
Syndicate Plus ... 490
System Shock ... 490
Tek War ... 990
Terminal Velocity ... 690
Terminator Future Shock ... 1.840
T.F.X. 2 EF 2000 ... 1.590
The Dig ... 1.840
Tie Fighter Coll ... 1.990
Tilt ... 1.490
TopGun ... tel.
Ultima VII ... 490
Ultimate Doom ... 1.190
Ultrabots ... 490
Ultima Underworld I, II ... 490
U.S. Navy Fighters Gold ... 1.190
V For Victory ... 1.490
Virtual Chess ... 1.490
Virtual Karts ... 1.490
Virtual Pool ... 1.490
Whacky Wheels ... 990
Warcraft ... 990
Warcraft II ... 1.590
Warmhammer ... 1.490
Werewolf vs Commanche 2 ... 1.290
Wet Lands ... 1.290
Wing Commander Armada ... 490
Wing Commander II ... 490
Wing Commander III ... 1.990
Wing Commander IV ... 2.190
Wings of Glory ... 1.390
Wipeout ... 1.890
Witchhaven ... 999
Worms ... 1.290
X-Com ... 1.540
Zone Raiders ... 1.590

České hry na CD-ROM
Dračí Historie ... 475
Fuzzy World ... 490
Kolotoč ... 390
Quadrax ... 575
Terminal Velocity ... 690
Vrtulník 2 ... 350
Rytíři Grálu ... 490
Zloděj ... 530

SPOTŘEBNÍ MATERIÁL

Pásky do tiskáren
Epson LX-100 ... 120
Epson LX-400 ... 70
pro všechny typy Epson A4 9 jehel

Epson FX-1050 ... 90
pro všechny typy Epson A3, 9 jehel

Epson LQ-100 ... 120
Epson LQ-570 ... 75
pro všechny typy Epson A4, 24 jehel

Epson LQ-1070 ... 90
pro všechny typy Epson A3, 24 jehel

Epson DFX 8000 ... 360
také pro DFX 4000

Star LC-9 ... 55
pro Star LC-10, 20, 100

Star LC-9 CL (pro LC-100, color) ...
Star X24 ...
pro Star LC 24-10/15/20/200, LC-15, XB 200 ZA 200/250

Star X9 (pro LC-200) ...
Star Y24W ...
pro LC 24-30CL, 240CL, černá

Star Y24CL ...
pro LC 24-30CL, 240CL, barevná

Star Y24 (pro LC-240) ...
Star Y9W (pro LC-90) ...
NEC P20/P30 ...
NEC P2+/P2200 ...
NEC P3/P7 ...
NEC P6+/P7+ ...
Fujitsu DL3300/3400/3600 ...
Fujitsu DL900/1100/1200 ...
Panasonic KXP universal ...
OKI ML 180, 182 ...
OKI ML 380 ...
Hyundai HDP 920 ...
Citizen Swift 24 (120D) ...

Cartridge do inkoustových a b… jet tiskáren
Canon BC-01 (BJ-10SX) ...
Canon BC-10 (BJ-30) ...
Canon BC-11 (BJC-70 color) ...
Canon BC-02 (BJ-200, 210) ...
Canon BJI-642 (BJ-300) ...
Canon CA 10 (BC 01 náplň) ...
Epson Stylus cartridge ...
HP 51626A ...
pro Deskjet 5xx, černá

HP 10 (51626A náplň) ...
HP 51625A ...
pro Deskjet 320, 540, 550C, 560C, cca 250… barevná

HP 51629A ...
pro DeskJet 660C, černá

HP 51649A ...
pro DeskJet 660C, barevná

HP 51645A ...
pro DeskJet 850C a 1600C, černá

HP 51641A ...
pro DeskJet 850C, barevná

Tonery pro laserové tiskárny
HP 92274A ...
pro LaserJet 4L, 4ML, 4P, 4MP, 3000 stran

HP 92275A ...
pro LaserJet IIp, IIIp, cca 3500 stran

HP C3906A ...
pro LaserJet 5L, cca 2500 stran

HP C3903A ...
pro LaserJet 5P / 5MP, cca 4000 stran

HP 92298A ...
pro LaserJet 4 / 4M / 4M Plus, cca 6000 st…

HP C3900A ...
pro LaserJet 4V / 4MV, cca 8100 stran

Diskety 5.25"
Polaroid 5.25" DD ...
3M 5.25" HD, formát IBM ...

Diskety 3.5" DD
Verbatim 3,5" DD ...
Polaroid 3,5" DD ...

Diskety 3.5" HD, formát IBM
SDB ...
Verbatim ...
Verbatim Rainbow ...
3M ...
Maxell ...
Maxell Rainbow ...
Polaroid ...
Sony ...
Basf Mega ...

Disketové boxy
3.5/2 ks ...
3.5/5 ks ...
3.5/10 ks ...
3.5/50 ks ...
3.5/100 ks ...

Tabelační papír
1+0, 2000 listů, A4 ...
1+1, 1000 listů, A4 ...
1+2, 750 listů, A4 ...

Joysticky pro PC
QS 209 Skyhawk ...
Genius J-12 ...
QS 123 Warrior ...
QS 201 Super Warrior ...
QS 206 Skymaster ...

Myši a podložky pod myši
Genius Easy Mouse ...
Genius Mouse 3 ...
Genius Mouse 3 Plus ...
Genius My Mouse ...
Podložka 5mm pryž ...
Podložka 3mm pryž ...
Podložka 3mm s obrázkem ...
Redukce kabelu 9/25 pin ...

Ochranné filtry k monitoru
3M AF 200 L ...
3M PF 400 L bezpečnostní ...
Polaroid Universal II plast ...
Polaroid Universal I sklo ...
Polaroid Universal sklo Workstation ...

Kabely, redukce, přepínače
Centronics 1.8m 18 žil ...
Centronics 1.8m, 25 žil ...
Datový přepínač 1/2 manuální ...
Datový přepínač 1/4 manuální ...
Kabel k datovému přepínači, 1.8m ...
Síťový kabel univerzální ...
Síťový kabel prodlužovací ...
Laplink kabel sériový ...
Laplink kabel paralelní ...
Plochý kabel k řadiči ...
Pro připojení HDD, CD-ROM mechaniky, a…

veškeré ceny jsou včet…

Na zboží, které nenajdete v t… ceníku, je možné se informov… tel. 047 / 520 01 82.

RECEPTÁŘ NEJEN na NEDĚLI aneb UROB SI SáM

TAK NÁM KONEČNĚ PO DLOUHÉ době přestalo pršet a my se opět scházíme u receptáře. (Tak mě napadá, jestli tu tak trochu netrpím samomluvou, čtete to vůbec někdo?). Minule jsme si rámcově probrali jádro počítače a vy už jste si jistě prohlédli (nebo snad i vyplnili?) objednací kupón. Jestli ne, tak musím upozornit, že poptávka po stavebnicích je velká a stále vzrůstá. Doufám, že se dostane na všechny zájemce, ale znáte to - kdo dřív přijde ten dřív...

MYSLÍM, ŽE TEĎ BY BYLO NA MÍstě upřesnit nějaké organizační záležitosti.

Za prvé: Receptář otevírá vlastní listárnu, kde mohou být zodpovězeny dotazy týkající se našeho tématu. Pokud by snad někdo chtěl přispět dotazem či připomínkou (pochvalné dopisy jsou snad samozřejmostí a nemusím si o ně říkat), napište, a na obálku či korespondenční lístek napište heslo RECEPTÁŘ.

Za druhé: Nabízené sestavy lze po dohodě (osobní či telefonické) upravit dle vašich požadavků. Lze tedy cokoliv přidat (např. paměť, kapacitu disku), ale také ubrat (např. paměť, kapacitu disku).

Za třetí: nic dalšího na téma organizace mě nenapadá, takže se upřesňování odkládá na dobu neurčitou.

PŘINESLI JSTE SI DOMŮ NAŠÍ STAvebnici a HURÁ do práce. Já bych to s tím hurá moc nepřeháněl a nejprve bych si přečetl když už ne manuál, tak alespoň následujících pár odstavců. Nevím, kolik peněz jste do svého budoucího miláčka vrazili, ale určitě dost na to, aby vám přišlo přinejmenším líto, že nefunguje.

Takže, počítač je elektronické zařízení složené z obvodů vysoké a velmi vysoké integrace, které jsou velmi citlivé na statický elektrický náboj, nedodržení napájecích napětí, napěťové špičky, silné elektromagnetické pulsy a vůbec na všechno. Nechte tedy základní desku, procesor i paměti pěkně v krabici v antistatickém obalu, kde je jim víceméně nejlépe.

ZAČNEME S PŘÍPRAVOU CASE (česky krabice). Case je velmi důležitá část počítače, protože ho jednak mechanicky a elektromagneticky chrání a jednak obsahuje napájecí zdroj. Po rozebrání krabice (4 nebo 6 šroubů na zadní straně) a vyjmutí nosné desky mainboardu (plechová deska na pravé straně krabice při pohledu zepředu), byste měli uvnitř nalézt sáček s montážním materiálem a napájecí kabel. Ze sáčku vyjměte nožičky a namontujte do připravených otvorů. Pokud nejsou nožičky samolepící, nezapomeňte zastrčit zespodu pojistky, aby vám nevypadly.

Dalším krokem ke zprovoznění krabice je připojení napájecích kabelů k vypínači. Při pohledu zevnitř krabice na vypínač se připojují takto: vlevo nahoře - hnědý, vlevo dole - černý, vpravo nahoře - modrý, vpravo dole - bílý. Na displeji krabice si nastavte podle přiloženého lístku číslo znázorňující pracovní frekvenci vašeho procesoru. Displej rozsvítíte správným připojením červenočerného kablíku (je v krabici jediný, který nevede ke speakeru) k vývodům na zadní straně desky displeje (viz návod pro display). Pozor na přepólování či chybné připojení - displej lze snadno zničit, protože zdroj v počítači je velmi tvrdý. U některých zdrojů se stává, že zdroj funguje až po připojení k základní desce. Nepodléhejte tedy panice, když vám displej nebude svítit. Pouze překontrolujte propojení a nechte si překvapení, co jste to vlastně nastavili, na později.

Pokud máte připravenou krabici, můžete do ní namontovat disketovou jednotku, CD-ROM, pevný disk a další zařízení (snažte se disků a disketových mechanik nedotýkat zespodu, kde mají desky plošných spojů s již zmíněnými citlivými obvody). U harddisků a CD-ROM si dejte pozor na to, kde má zařízení "hlavu", protože některým jednotkám vadí, jsou-li "nohama vzhůru".

Rada pro budoucnost: nikdy nehýbejte se zapnutým počítačem!!. Proč? Pro slepičí kvoč. Protože uvnitř pevného disku jsou magnetické kotouče podobné floppy disketě, které rotují rychlostí několika tisíc otáček za minutu. Nad nimi jsou hlavičky - čtecí zařízení. No a když s roztočeným diskem uděláme neopatrný pohyb, narazí hlavičky do povrchu magnetických kotoučů, a vadné sektory jsou na světě. Pokud na zasaženém místě byla data, tak jsou navíc kromě snížení kapacity disku data v háji.

Tak, to byla malá odbočka, ale teď už zpátky ke stavbě.

NYNÍ SE TROCHU PODÍVÁME NA základní desku. Stále mějte na paměti, že dokud není v zašroubované krabici, je velmi lehce zranitelná (a sebemenší zranění znamená většinou konec). Před manipulací se základní deskou eliminujte statický náboj na vašich rukách přiložením obou dlaní na uzemněný kovový povrch (topení, vodovod). Vyjměte motherboard z antistatického obalu a přiložte ho k nosné plechové desce. V základní desce jsou otvory, do kterých patří plastové distance (viz montážní materiál). Do míst, kde se kryjí otvory v mainboardu s otvory v nosné desce, je třeba tyto distance natlačit. Pozor, ať neohnete či neulomíte nějakou součástku. Mainboard s distancemi zasuňte do otvo-

zde odstřihnout

rů nosné desky a zajistěte šrouby. Distance určují vzdálenost mainboardu od nosné desky, a musí správně sedět, jinak do mainboardu nedostanete grafickou kartu atd.

PAMĚTI. POKUD MÁ MAINBOARD stabilní podklad, můžete nainstalovat paměti. Paměťové moduly jdou zasunout bez násilí pouze jedním způsobem, takže se nemusíte bát, že je nainstalujete špatně. Majitelé pentií musí mít na paměti, že většina pentiových základních desek vyžaduje paměti v párech a musí se proto instalovat vždy dva moduly do jedné banky (u pentia se bankou myslí dva sousední sloty, u 486tek je to jeden slot). Typem pamětí se nemusíte zabývat, protože ve stavebnici dostanete vše tak, aby to fungovalo. Pouze si do budoucna zapamatujte, jaké paměti (obyčejné nebo EDO) máte v počítači, protože by se asi divil (počítač), kdybyste mu nainstalovali oba typy do jedné banky.

CPU. JSTE-LI SI JISTI, ŽE JSOU paměti správně nainstalovány, můžeme se vrhnout na instalaci CPU. Nejprve si procesor pořádně prohlédněte a podívejte se, o jaký typ se jedná (je to důležité při nastavování základní desky) a jaké je provozní napětí na procesoru - může být 5V a 3V. Dnes se nebudeme pouštět do podrobností nastavování základní desky, protože je to stejně u každé desky jiné a skončíme instalací procesoru. Všechny CPU, které jsou v našich stavebnicích vyžadují chlazení. Nevím, jaký chladič jste dostali, ale vesměs jsou tři možnosti.

A) Chladič se montuje na rámeček, který je pod CPU a je tedy nutno tento rámeček nasadit na procesor před zasunutím do základní desky.

B) Chladič se montuje zvrchu na CPU. V tomto případě je lepší namontovat nejdříve chladič na procesor a potom vzniklý komplet instalovat do základní desky.

C) Chladič se připevňuje na patici CPU. Zde můžete procesor s klidným svědomím zasunout do základní desky bez chladiče.

U pentií je instalace procesoru velice jednoduchá - on tam totiž špatně zasunout nejde. U 486tek musíte CPU orientovat podle klíče který je jednak na vrchní straně procesoru (tečka v jednom rohu) a jednak vespodu (zlatá značka). Procesor musí být orientován tak, aby tyto klíče ukazovali na samostatný otvor, který je v jednom rohu patice. Pokud víte, jak procesor nainstalovat, stačí otevřít patici (každý pochopí jak), zasunout CPU a zase zajistit. Vše musí jít lehce (násilím byste mohli ohnout vývody) a po zajištění v patici by měl procesor pevně držet.

Doufám, že se vše povedlo a nic se nezničilo. Pokud máte nějaké dotazy, napište a při příštím setkání se k nim vrátíme.

Tak zatím...

-THA-

pokračování v příštím čísle PROXIMA magazine

Objednací list stavebnice PC a komponentů

	cena bez DPH	cena s DPH	kusů
A) stavebnice PC (neobsahují: pevný disk, monitor, klávesnici, skříň se zdrojem, myš)			
PC 486 Power: Mainboard Octek 486 PCI, 128 kB cache, procesor AMD 486 DX-5/133 MHz, chladič, paměť RAM 8 MB, disketová mechanika Mitsumi 3,5"/1.44 MB, grafická karta S3 Trio 64 bit/PCI/1MB	9.410,00 Kč	11.480,00 Kč	......
PC Pentium Junior: Mainboard Octek 586, 256 kB cache, procesor Intel Pentium 75 MHz, chladič, paměť RAM 8 MB, disketová mechanika Mitsumi 3.5"/1.44 MB, grafická karta S3 Trio 64bit/PCI/1MB	12.360,00 Kč	15.080,00 Kč	......
PC Pentium Power: Mainboard Octek 586, 256 kB cache synchronní, procesor Intel Pentium 100 MHz, chladič, paměť RAM 16 MB EDO, disketová mechanika Mitsumi 3.5"/1.44 MB, grafická karta miroVIDEO 22SD/PCI/64bit/2 MB VRAM, MPEG	20.150,00 Kč	24.583,00 Kč	......
B) pevný disk			
Western Digital 850 MB	5.400,00 Kč	6.590,00 Kč	......
Western Digital 1600 MB	7.615,00 Kč	9.290,00 Kč	......
C) monitor			
AOC 14" color, MPR-II	7.213,00 Kč	8.800,00 Kč	......
AOC 15" color, MPR-II	9.738,00 Kč	11.880,00 Kč	......
D) klávesnice			
Silitec US/CZ	369,00 Kč	450,00 Kč	......
Chicony US/CZ pro Windows 95	490,00 Kč	598,00 Kč	......
E) skříň se zdrojem (case)			
Minitower Skyhawk	1.340,00 Kč	1.635,00 Kč	......
Minitower Codegen	1.463,00 Kč	1.785,00 Kč	......
Big Tower Codegen	2.078,00 Kč	2.535,00 Kč	......
F) myš			
Genius Easy Mouse	176,00 Kč	215,00 Kč	......
Genius Mouse 3	324,00 Kč	395,00 Kč	......
Podložka pod myš	33,00 Kč	40,00 Kč	......
G) software OEM			
MS-DOS 6.22	1.133,00 Kč	1.190,00 Kč	......
MS-Windows 3.11 CZ	1.543,00 Kč	1.620,00 Kč	......
MS-Windows 95 CZ / CD	3.524,00 Kč	3.700,00 Kč	......
MS-Windows 95 CZ / 3,5"	3.524,00 Kč	3.700,00 Kč	......
AVG 4.0 antivirus	700,00 Kč	735,00 Kč	......
H) literatura			
Postavte si PC (Gethon, Vrátil)	76,00 Kč	80,00 Kč	......
MS-DOS 6.22 prakticky (Kopp, Černý)	85,00 Kč	89,00 Kč	......
Windows 3.11 (Computer Press, Holčík)	81,00 Kč	85,00 Kč	......
Windows 95 (Computer Press, Hlavenka)	131,00 Kč	138,00 Kč	......
I) Další komponenty (CD-ROM, zvukové karty, reproduktory, tiskárny)			
Mitsumi Quad Speed, IDE	1.877,00 Kč	2.290,00 Kč	......
Mitsumi Six Speed, IDE	2.418,00 Kč	2.950,00 Kč	......
Sound Blaster 16 OEM	2.073,00 Kč	2.530,00 Kč	......
Reproduktory PRIMAX, 240 Watt	2.040,00 Kč	2.490,00 Kč	......
....	....	....	......
....	....	....	......
....	....	....	......
další komponenty a jejich ceny najdete v aktuálním ceníku na str. 20			

Souhrnné údaje:

Celková cena objednávky: ....

Adresa odběratele: ....

....

....

....

Telefon: ....

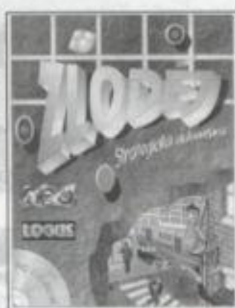
Datum: ....

Podpis: ....

Objednávku zašlete na adresu:

PROXIMA, Velká hradební 19 / P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem, tel. 047 / 520 01 82, fax 047 / 520 90 39

HRY



Zloděj
CD, 530,- Kč



Civilization II
CD, 1.590,- Kč



Rytíři grálu
CD 490,- Kč, diskety 450,- Kč

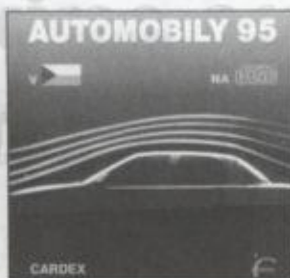


Duke Nukem 3d
CD, 1.090,- Kč

CD-ROM tituly



Bohemia
encyklopedie na CD, 1.250,- Kč



Automobily 95
CD, 435,- Kč



Evropané
slovník na CD, 1.040,- Kč



1. multimediální poč. encyklopedie
CD, 990,- Kč

Počítačová Literatura



Excel 7
290,- Kč



Lok. poč. sítě
160,- Kč



Shedule+
77,- Kč



Průvodce k CD
288,- Kč



Works 4.0
99,- Kč

HRY ZX



Mega Hot
zahraniční komplet, 8 her, 360,- Kč



Smash 16
zahraniční komplet, 16 her, 360,- Kč



Dizzy Collection
zahraniční komplet, 5 her, 380,- Kč



4 Soccer
zahr. komplet, 4 hry, 150,- Kč

Zařízení pro zálohování

zip drive

ZIP 100 SCSI	7.860,-
ZIP 100 par. port	7.860,-
ZIP Internal	7.860,-
ZIP médium	690,-

bernoulli drive

Bernoulli Insider 230	17.640,-
Bernoulli Transportable 230	16.910,-
Bernoulli médium 150MB	3.710,-
Bernoulli médium 230 MB	3.920,-

jaz drive

JAZ Internal	20.900,-
JAZ External	23.890,-
JAZ médium	4.730,-

zde odstřihnout

proxima MAGAZINE PLUS

Čtenářská anketa PROXIMA magazine

ČTENÁŘ

1) *věková skupina*

do 14 do 18 do 22 do 30 do 40 do 50 více

2) *počítač*

PC Spectrum nebo kompatibilní jiný ....

3) *magazín kupuji*

pravidelně občas náhodně

4) *kde kupujute magazín*

předplatné počítačové prodejny trafika

OBSAH ČASOPISU

1) *s obsahem jsem*

spokojen spíše spokojen nespokojen

2) *rozdělení na část ZX a PC*

nevadí vadí

3) *s úbytkem stran věnovaných ZX*

počítám nepočítám

4) *grafickou úpravu bych oznámkoval*

1 2 3 4 5

BBS

1) *BBS využívat*

budu nebudu

2) *na BBS bych uvítal*

....

....

....

Vzkaz

Protože nás baví číst vzkazy, můžete nám sem jeden (ale krátký) napsat...

....

....

....

....

Tím, že se zúčastníte čtenářské ankety PROXIMA magazine máte možnost ovlivnit další vývoj časopisu.

a hardware pro osmibitové počítače
rum, Didaktik Gama, Didaktik M, Kompakt
edeno jinak, je veškerý software k
na kazetách i disketách.
na disketě / disketové verze
na kazetě / kazetové verze

hry - komplety

am (5 her) ... 150
m, Krtek, ATP Tour, Aknadach, Tom Jones
her) ... 150
Dragon, Atomix, Double Dash, Beerland
e (3 hry) ... 150
, Hexagonia, Music Logic
ngg (5 her) ... 150
gg, Perestrojka, Exploding Atoms,
II, Telefony I
vådí (7 her) ... 150
oulárního Františka Fuky: Poklad, Kaboom,
, Bowling, Indiana Jones I - III
her) ... 150
venturer, Mluvící balík, Koky, Xor
5 her) ... 150
Magic Dice, Honba za pokladem, Veselé
ce, Silvestrovská pecka
(5 her) ... 150
Archeo, Orion, Útok bílé myšky, Jet Man Silly
ěská válka (2 hry) ... 150
poněšká válka, Aven

hry - samostatné

... 150
ká kosmická střílečka
rúže (od 18 let!!!) ... 140
adventure pro dospělé
rúže 128 ... 140

niční hry - komplety

oots (4 hry) ... 290
, Aust. Rules Football, Soccer Challenge, Rugby Boss
hry) ... 290
d Wally, Rik the Roadie, Slug, Bargain Basement
(4 hry) ... 290
, Yeti, Flunky, Hysteria
ght (4 hry) ... 290
Wins II, Aliens USA, Fallen Angel Frightmare
roes (4 hry) ... 290
ddy Hardest I, II, Space Trooper, Captain S
unts (4 hry) ... 290
, Stunt Experts, Mountain Bike, Turbo Bike
orts (4 hry) ... 290
ter, Kentucky Racing, Championship Sprint, Howzat
e (4 hry) ... 290
s I, II, War I, II, 19 Boot Camp, River Rescue
4 hry) ... 290
Cobra, Gun Boat, Combat Zone, Dead or Alive
4 hry) ... 290
r, End Zone, Run for Gold, Soccer Boss
4 hry) ... 290
e Horror Show, Nosferatu the Wampire, She
Hell Android
(4 hry) ... 290
, Mega Apocalypse, Vixen
s (4 hry) ... 290
ink, Spin Dizzy, Confusion
er (4 hry) ... 290
, Ace 2088, Implosion, Hellfire Attack
hry) ... 290
e Duck, Danger Mouse in Double Trouble, Punch &
Paws
Sports (4 hry) ... 290
Grid Iron 2, Judo Uchi Mata, Basketball

niční hry - samostatné

ax ... 150
tha Fox Strip Poker (od 18 let!) ... 210
1 ... 170
2 ... 170
3 ... 170
... 180
uest ... 190
rivin' ... 190
s the Tank Engine ... 190
aze ... 190

niční hry od CodeMasters

v barevných kartonových krabicích a
obsahují i barevný plakát. K některým je
n český návod.

nes Pack (30 her, jen na CD) ... 540
Biking, Treasure Island Dizzy, Snooker, Fast Food,
ulator, Jetski Simulator Part A, Dizzy, 3D Starfighter,
erry Racing, Pinball Simulator, Pro Ski Simulator,
kers, Jetski Simulator Part B, Grand Prix Simulator 2,
tman, Fruit Machine Simulator, BMX Freestyle, ATV
Street Soccer, Moto X Simulator, Twin Turbo V8,
ker, Indoor Soccer, Bigfoot, Arcade Flight, Skateboard
Soccer Skills, Street Gang Football, Super Robin
mpire, Ninja Massacre
así nahrávání než z kazety, obsahuje potřebné
propojení přes joystick - port.
r Simulators (4 hry) ... 150
occer, Indoor Soccer, Soccer Skills, Street Soccer
ollection (5 her) ... 380
Dizzy, Treasure Island Dizzy, Fast Food, Fantasy
y, Dizzy
n Collection (5 her) ... 360

Spike in Transylvania, Slightly Magic, Seymour Goes To Hollywood, CJ's Elephant Antics, Dizzy

Smash 16 (16 her) ... 360
Ski High Stuntman, SAS Combat, Guardian Angel, Super Hero, Mig 29, Ghost Hunters, Super Robin Hood, Frankenstein Junior, Super G Man, Terra Cognita, KGB Super Spy, Ninja Massacre, Arcade Flight Simulator, Kamikaze, 3D Starfighter, Operation Gunship

Dizzy's Excelent Adventure (5 her) ... 360
Kwik Snax Dizzy, Spellbound Dizzy, Panic Dizzy, Dizzy Down the Rapids, Dizzy - Prince of the Yolk Folk

Super All Stars (5 her) ... 360
Turbo the Tortoise, Magicland Dizzy, Captain Dynamo, CJ in USA, Steg the Slug

Superstar Seymour (5 her) ... 360
Sergeant Seymour Robotcop, Seymour Goes to Hollywood, Stuntman Seymour, Super Seymour Saves the Planet, Wild West Seymour

Mega Hot ... 360
Advanced Terrain Vehicle Simulator (ATV), BMX Simulator, Fruit Machine Simulator, International Rugby, MIG 29, Advanced Pinball Simulator, Pro Tenis

Zahraniční hry - ostatní

Mega Hits (10 her) ... 310
3D Starstrike, Blue Thunder, Son of Blagger, Psytron, Wheelie, Bugaboo, Automania, Fall Guy, Blade Alley, Penetrator

Computer Hits (12 her) ... 290
Bride of Frankenstein, Contact Sam Cruise, Spin Dizzy, Judo Uchi Mata, City Slicker, Sacred Armour of Antiriad, Deactivators, Stargualke, Pyracurse, Pulsator, Revolution, Dandy

UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

České uživatelské programy

Desktop ... 210
špičkový textový editor, pracuje i s obrázky, tiskne na všech nejrozšířenějších tiskárnách

Desktop ... 300

Klub uživatelů Desktopu č. 1 ... 150
fonty, obrázky a utility k DESKTOPu

Ultra BT (KUD č. 2) ... 160
tisk na BT-100 v super-jemném rozlišení

Klub uživatelů Desktopu č. 3 ... 150
další várka fontů, obrázků i utilit

Ultra LX a LQ (KUD č. 4) ... 180
super tisk z DESKTOPu na tiskárnách 9/24 jehel EPSON a kompatibilních

Orfeus ... 131
hudební editor pro ZXS 48k

Orfeus ... 150

Tools 80 ... 260
diskový manažer pro D-40, D-80 nebo Kompakt

Prometheus ... 199
assembler, disassembler a monitor - naprogramujte si svůj vlastní program ve strojovém kódu

Prometheus ... 250

Prometheus 128 ... 300
verze PROMETHEA pro ZXS 128

Devast Ace II ... 180
obrazovkový monitor pro konečné ladění programů, hledání POKE do her, crackování, atd.

Apollon ... 260
databázový program - kartotéka

User 1 ... 130
4 kopírovací programy, monitor Devast Ace a grafický monitor WLEZLEY

User 2 ... 170
komprimační programy Mr. Pack II a PRESSOR VI

Tools Copy ... 160
diskové kopírky pro majitele jedné disketové jednotky, převaděč disk - kazeta

Edit Sampler ... 100
záznam a přehrávání samplovaných zvuků

Art Disk ... 68
disková verze populárního grafického editoru

Tolstoj ... 240
rozsáhlý databázový systém, slovníkové databáze

Source I ... 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS I

Source II ... 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS II

Source ROM D-40 ... 90
zdrojové texty k příručce Rutiny ROM-D40

Calculus ... 299
špičkový tabulkový procesor, široká možnost uplatnění, kvalitní tisk

SQ Tracker ... 230
nejlepší hudební editor pro Melodik (ZXS 128 - AY), možnost využití hudeb ve vlastních hrách, demech

Účetní DPH ... 400
jednoduché účetnictví s evidencí DPH pro podnikatele

ZX to PC Win pro IBM PC ... 200
konverze obrázků ze Spectra na PC

proxima MAGAZINE

ZX Spectrum & Didaktik

Dr. Disk ... 290
diskový doktor - obnovuje smazané soubory, prohlíží a opravuje diskety

SQ Demo Komplet ... 120
demoverze SQ-Trackeru, ukázkové hudby

File Manager ... 90
univerzální manažer pro spouštění programů z disket, možnost ikonky ke každému programu

Tisková rutina "Color" ... 90
tisk na barevných jehličkových tiskárnách, barevné kopie obrazovky na tiskárnu, barevný tisk z programu CALCULUS

Public Domain programy

Levné programy pro každou příležitost. Návod je obvykle na disketě jako zdrojový text (můžete si jej vytisknout).
V závorce může být uvedeno číslo ZX magazínu, kde byl komplet popsán. X značí, že je toto číslo již rozprodáno.

Public 1 ... 65
Merlin, Amiga simulátor, Melody Music 1 - 3, Piškvorky (5/92, X)

Public 2 ... 65
IQ Test, Madload, Wire studio, Melody Music 4 - 6, Quang (5/92, X)

Public 3 ... 65
Assembler, KJC 88+, Supratapex, Prodos, Prodos Demo, Wlezley Alfa, Zdrojové texty (6/92) (1/93 X)

Public 4 ... 65
AY Driver, AY Gama Music, Plošné spoje, Amiga Dm, Magic Demo, Swing, Melody Box, Obrázky (2/93, X)

Public 5 ... 65
Diagramy, PXD I - 3, Gen UDG 21, Tetris 1,4, Logik 2, Logik, GoTo 62162, Part (2/93, X)

Public 6 ... 65
BT, Katalog, Videostop, Tomal, Tomal Demo, Sokoban, Znakové sady pro Desktop (2/93, X)

Public 7 ... 65
Mr. CAT, Hádej, Hra v 15, Selector, Test mládí, Erotický test (4/93)

Public 8 ... 65
AD-Man, Teploty, Mach, Patnáctka, Velký kšeft (5/93, X)

Public 9 ... 65
Coder 19.93, ZX Sampler, Compressor, Screen Maker, Face Demo, Automat (5/93, X)

Public 10 ... 65
Converse, Comprese, Unsnap, Scacksnap, Cool Spot, Videoping (1/94)

Public 11 ... 65
Simpsons Demo, TNT Demo, MAD 3, Hudby, Graf 2, Logan (1/94)

Public 12 ... 65
Pro DESKTOP: Fonty, utility a diskový ovladač Gama (1/94)

Public 13 ... 65
FAT Doctor, Picture Maker for FM, Square Load, UDG Editor, Boulder Dash, Videostop (1/94)

Public 14 ... 65
Šílený sen Pavla Horáka, The Misha Megademo, Melodie pro Orfeus a pro Wham 128 (1/94)

Public 15 ... 65
Převaděč, Popiska, OOS, T Stopa, Poke, IQ Test, Chamurapi, Návrat (1/94)

Public 16 ... 65
Převozník, D.O.S.T.A., Budík 1, 2, Obrázky (2/94)

Public 17 ... 65
Phobos, Disk Poke Loader, CAT, SM AY Demo, Mines, BT 100 Demo, Průmka, XMas Demo (2/94)

Public 18 ... 65
Collection & Music Pack: hudby pro AY modul, hudby pro interní reproduktor (3+4/94)

Public 19 ... 65
Kupec, Super Loader, Noty, Under World Demo, Sample Box, Sportka, Ztracený poklad (3+4/94)

Public 20 ... 65
UDG Designer, Font Designer, Finder, Datadluh 50, Fonty, Utility for BT 100 & Calculus (5/94)

Public 21 ... 65
BMP Convert, BMP Demo (5/94)

Public 22 ... 65
Come Early Home, Texter, Mapland, Superplayer (5/94)

Public 23 ... 65
Anglicko - český slovník

Public 24 ... 65
AY Player, the Best Format, Mr. Window, Disk Rename, SNAP screen, PC format, Refresh File, EXT Change, EXT Rename, Y-Z Change

Public 25 ... 65
Antares, Dark Castle, Dungeon Demo, Melody Music, Tetris

Public 26 ... 65
Něco přes sto obrázků z PC zkonvertovaných pro uživatele Spectra

Public 27 ... 65
Další obrázky z PC pro Spectrum

Literatura pro ZX / Didaktik

Assembler a ZX Spectrum I ... 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro začátečníky

Assembler a ZX Spectrum II ... 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro pokročilé

Rutiny ROM D-40 ... 65
komentované výpisy nejdůležitějších rutin operačního systému M-DOS

ZX magazín 6/92 ... 14
ZX magazín 3,4/93 ... 20
ZX magazín 1,2,3+4,5,6/94 ... 26
ZX magazín 1,2/95 ... 36
PROXIMA magazine 1,2/95 ... 30
PROXIMA magazine 1/96 ... 30
PROXIMA magazine 2/96 ... 30
PROXIMA magazine 3/96 ... 30

Speciality - platí do odvolání

PROXIMA mag. 1/95 + Smash 16 ... 180
PROXIMA mag. 2/95 + 4 Soccer ... 110
PROXIMA mag. 1/96 + Dizzy Collection 180
PROXIMA mag. 2/96 + Cartoon Coll. ... 180

HARDWARE

Náhradní díly - doprodej

Z-80 CPU ... 45
ROM (pro ZXS, ZXS+, Gamu) ... 150
Membrána pro ZX "gumák" ... 190

Joysticky + redukce kabelu

QS 137F Python 1M ... 390
QS 131 Apache ... 260
Redukce joysticku pro Didaktik M ... 170
Redukce joysticku pro Didaktik Gama ... 240

Tiskárny pro ZX / Didaktik

Doporučujeme Epson LX-300, Epson LQ-100, Star LC-90, Star LC-240, Star LC-240 CL.
Ceny najdete na následující stránce, popř. vám je sdělíme na telefonický dotaz.

Kabel k tiskárně

Kabel tiskárna <-> Didaktik G/M/K ... 450
Pozor - tyto kabely dodáváme pouze s tiskárnami při jejich zakoupení, dodatečně již ne!

Autorizovaní prodejci software a příslušenství pro ZX Spectrum a Didaktik

PROXIMA - software nové dimenze
Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 520 01 82, fax 047 / 520 90 39

PROXIMA - shop
OD Labe, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 07 51 linka 252

PROXIMA - Děčín
Tržní 17, 405 02 Děčín
tel. 0412 / 530 052

PROXIMA - Cheb
Přiečná 22, Cheb
tel. 0166 / 434 206

PROXIMA - zásilková služba
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Klub602
Martinská 5, Praha 1, tel. 02 / 265162

Consul
Pálenická 28, Plzeň, tel. 019 / 523721

Kompakt servis
Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
tel. 0631 / 2321

Elektronik Malina
Duchcovská 15, 415 01 Teplice
tel. 047 / 28197

Didaktik Market
Gorkého 4, Skalica na Slovensku
tel. 0801 / 945531

Didaktik s. r. o.
Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
tel. 0628 / 20514

G+H Tomáš Smejkal
Novomeského 7/15, Trenčín
tel. 0831 / 525007

Elektron servis
U opatrovny 283/12, Liberec

Microel
Květnová 883, 735 14 Orlová
tel. 069 / 6512417

Miroslav Školný
Rolnická 5, 625 00 Brno

Autorizovaným prodejcem se může stát i Vaše Firma. Podrobnosti na adrese fy PROXIMA, tel.: 047 / 520 01 82 - Ing. Podařil.

---

proxima MAGAZINE

Odstřihněte tento objednací lístek a zašlete jej na adresu:

PROXIMA - sofware, P. O. Box 24, Pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem

JMÉNO: ....

ADRESA: ....

.... PSČ: ....

ks	zboží	médium	cena
		celkem	

Objednané zboží Vám obratem zašleme na dobírku.
U software uvádějte médium - kazeta, disk 3,5" nebo disk 5,25".

Objednejte si alespoň **2** softwarové tituly a získáte slevu **35,- Kč**, čímž máte běžné

POŠTOVNÉ ZDARMA!

datum: .... podpis: ....

BURZA

ČTENÁŘSKÝ SERVIS

INZERCE

■ Prodám kempston myš a amiga myš. Obě společně za 200,- Kč nebo jednotlivě za 150,- Kč kus. V. Růžička, Gagarinova 954, 349 01 Stříbro.

■ Prodám ZX Spectrum 48, řadič ZX Diskface Quik, mechaniku 5.25", obraz a zvuk přes SCART z televizoru nebo klasicky, množství her, uživ. software, literatury a čistých disket, manažer DP TOOLS, CP/M, magnetofon Panasonic, cena 4500,- Kč. Stanislav Štencl, Loučovice 291, tel.: 0337-928241 klapka 254, 0337-928254 večer.

INZERTNÍ KOUTEK FY EURISCO

■ Nabízíme domácnostní vodní filtry Dionela, sloužící k doúpravě vodovodní vody na dobrou pitnou vodu. Vysoká kapacita, přiměřená pořizovací cena, zanedbatelné provozní náklady. Informace poskytne: EURISCO, Klíšská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

■ Hledáme prodejce vodních filtrů Dionela v multilevelovém systému. Maximální provize, minimální omezení vašich aktivit, všemožná i nemožná podpora. Informace poskytne: EURISCO, Klíšská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

■ BV BROKER s.r.o. - vykupujeme akcie, zkuste naše ceny, budete určitě příjemně překvapeni. Informace poskytne: EURISCO, Klíšská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

INZERTNÍ KOUT FKK Company

■ Nabízíme kolečka do bruslí in-line. Jedná se o český výrobek, výborně hodnocený největším odběratelem v ČR. Technické parametry koleček jsou:

Průměr	72 mm
Šířka	24 mm
Tvrdost	82 Shore A
Max. váha bruslaře	80 kg

A cena? Směšná! Za celou sadu (osm koleček) požadujeme 691,- Kč včetně DPH. Prodáme Vám i kusovky za 87 Kč.

DOTAZY

Tentokrát jste se rozšoupli a poslali jste jeden (slovy jeden) dotaz!

■ **ZX039601:** Koupil jsem si počítač Didaktik Kompakt, tiskárnu Epson LQ 100, pár prográmků a nějaké hry. Počítač počítá, hry se hrají a tiskárna tiskne. A tady je ten problém. Tisknout z Desktopu či Ultra LX/LQ není žádný problém. Malou nevýhodou je proporcionalita písma. Rád bych někdy využil fontů tiskárny. A tady je můj dotaz:

V nastavovacím režimu jsem tiskárně přisoudil znakovou tabulku PC 852 (East Europe), která obsahuje i naši diakritiku. Nevím ale, jak se ke znakům s diakritikou dostat Didaktikem. Je to vůbec uskutečnitelné? Lze Didaktikem tisknout na tiskárně Epson LQ 100 s naší diakritikou?

Těším se na získání jistoty, zda i Didaktik zvládne háčky a čárky na tiskárně Epson LQ 100. Miloslav Stříbrný, kpt. Jaroše 37 bl. 606, 434 01 Most

ODPOVĚDI

Dnes se tu sice jedna odpověď objevila, ale je pouze reakcí na dopis v listárně.

Vážený pane Mižochu,

přečetl jsem si v Listárně 2/96 váš dotaz ohledně emulátoru Didaktik - PC. Jednalo se vám o to, abyste mohl nahrávat přímo programy z disket pro D40 do emulátoru. Já vlastním ZX Spectrum emulátor od firmy ULTRASOFT, s.r.o., který nepotřebuje pro převádění program EIM. Pro převádění souboru mezi ZX Spectrum (Didaktik) a IBM PC je speciální program D40, který je součástí ZX Spectrum emulátoru. S pozdravem Farský Miloš, Poniklá 75, 512 42.



Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SLOUPCOVÁ INZERCE. Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C" (můžete použít složenku přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu částku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze"), inzerát napište čitelným hůlkovým písmem a přiložte k němu kopii ústřižku složenky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzerci kontaktujte: FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této straně. Může se stát, že dopisy určené do listárny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoucí a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste něčí problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0196 - to je číslo PROXIMA magazine (příště to tedy bude 0296, přespříště 0396, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání číslujeme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevadí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce". Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz". Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď" a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

ŘEDPLAŤTE SI

proxima MAGAZINE

istěte si nejbližší čísla PROXIMA magazine již teď...
...předplaťte si je!

OČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánků.
- Každé číslo dostanete s několikadenním předstihem oproti nepředplatitelům a navíc - *poštovné je samozřejmě **zdarma!***
- Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i kdyby během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

K? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám šest, tj. tento ročník (bez tohoto a minulého čísla).
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 5 předplacených čísel to bude 150,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C" - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce" na rubové straně složenky napište „předplatné PROXIMA magazine").
- Složenku uhraďte na poště. Podací lístek si pečlivě uschovejte pro případnou reklamaci.

EDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku je 37,- Sk (za 5 čísel tedy zaplatíte 185,- Sk).
- Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu: BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428. bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenku - použijte složenku, kterou Vám dají na poště!

TŘETÍ SOUTĚŽ
O TŘETÍCH 1111,- Kč!

náte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magazine a není?
em s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstřihněte tento kupón, vyplňte na něm své jméno a adresu, vystřihněte ho a zašlete na adresu redakce. Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč, eré proběhne přesně 1. 12. 1996. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhrajte 1111,- Kč!

soutěže budou zařazeny kupony odeslané mezi 8. 6. 1996 a 20. 11. 1996

C poštovní poukázka na Kč .... h ......

slovy .... Kč .... h

Konst. symbol Příjmový: 44 Výdajový: 45

Adresát: **PROXIMA - software, v. o. s.**
Velká hradební 19
Ústí nad Labem 1
4 0 0 0 1

Odesílatel:

Okresní razítko | Podací číslo

Kč .... h ....

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem

Konst. symbol výdajový: 45

Odesílatel:

Ústřižek pro příjemce

Kč .... h ....

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem

Konst. symbol příjmový: 44

Odesílatel:

Podací číslo

Kontrolní lístek

Kč .... h ....

Zúčtovací data plátce:

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem

Odesílatel:

Podací číslo

Přijal:

Podací lístek Pečlivě uschovejte!

NAKUPUJTE U NÁS - UŠETŘETE!

Firma PROXIMA - software provozuje zásilkový prodej zbo
Pro čtenáře PROXIMA magazine je několik možností
jak při nákupech ušetřit a přitom nemuset zboží shán
po obchodech!

OBJEDNACÍ LÍSTEK

Objednací lístek na str. 20 slouží k objednávání zboží jak pro ZXS, tak PC. Objednací lístek vystřihněte, vyplňte a v obálce pošlete na naši adresu. Zbo Vám neprodleně zašleme na dobírku. V případě, že si objednáte alespoň softwarové tituly (nezáleží na tom, pro jaký počítač) získáte **slevu 35,- Kč, t poštovné zdarma.**

Pro objednávky jiného zboží platí základní sazba poštovného a balného 3 Kč. V případě objemných objednávek (cenou nebo obsahem) je poštovné a balné přizpůsobeno dle cen České pošty, s. p.

SLOŽENKA

Předtištěná složenka slouží k objednávání vybraných druhů zboží, které jso uvedeny na rubové straně složenky v části „Zpráva pro příjemce". *Jiné dru zboží si složenkou objednat nelze!*

Při objednávání zboží složenkou platíte v hotovosti předem, za což získáv jednak poštovné a balné zdarma, jednak další zajímavou slevu (v tomto čís např. na multimediální komponenty a software - viz. inzerát na str.13).

POZOR! Nabídka zboží, které je možné objednat složenkou, má omezen platnost - 1 měsíc od vydání časopisu (nepaltí pro předplatné)! Rozhodující datum podání složenky.

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Programové přílohy PROXIMA magazine se objednávají předtištěnou složenkou, tj. získáte na ně slevu za poštovné a balné (35,- Kč) a další slevu na jednu přílohu pro ZXS a na jednu pro PC. Složenka se dá použít výhradně pro objednání programových příloh vztahujících se k aktuálnímu číslu; staré přílohy je možné zakoupit pouze na dobírku!

Ukázka vyplněné zprávy pro příjemce:

	cena/ks	ks	ce
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	1	
ZX - HEROQUEST	140,-	......	
PC - CD-ROM Games	170,-	......	
PC - 3D Lemmings	125,-	1	
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-	......	
Reproduktory	1740,-	......	
Grolier - encyklopedie	880,-	......	
5 Foot 10 Pak	1480,-	1	14
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	
6 čísel	180,-	......	
12 čísel	360,-	......	
SHAREWARE PC			
-----		----	
PUBLIC DOMAIN ZX			
public 23, public 24			1
celkem			18

ANO!

Našel jsem oběť, která by mohla odebírat PROXIM magazine. Zašlete jí jedno ukázkové číslo zdarma

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

ANO!

Chci se zúčastnit Vaší soutěže o 1111,- Kč!
Výhru zašlete...

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

Tento kupón vystřihněte, vyplňte a v obálce zašlete na adresu:
PROXIMA software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

Podací lístek I.

pečlivě uschovejte!
Při reklamaci jej předložte!

Žádat o pátrání po poukázce lze pouze do 1 roku po jejím podání k poštovně dopravě, jinak zanikne nárok na náhradu.

Poukázečné za poukázky vyplácené v hotovosti a určené k připsání na dresátův účet u peněžního ústavu činí:

do	100 Kč	6,-
přes 100 Kč do	500 Kč	9,-
přes 500 Kč do	1 000 Kč	12,-
přes 1 000 Kč do	2 000 Kč	15,-
přes 2 000 Kč za každých dalších 1 000 Kč nebo jejich část více o		6,-

Reklamace j. čís. ..../..........

podpis pracovníka pošty

PENĚŽNÍ LÍSTEK

	Počet	Hodnota	Kč	h
Papírové peníze		5000		
		1000		
		500		
		200		
		100		
		50		
		20		
Mince		50		
		20		
		10		
		5		
		2		
		1		
		ostatní		
Úhrn				

Zpráva pro příjemce

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 27	60,-	......	......
ZX - THOMAS Tank	140,-	......	......
PC - CD-ROM Český výběr	379,-	......	......
PC - Settlers	60,-	......	......
PŘEDPLATNÉ Programové přílohy			
kazeta ZX (min. 3 ks)	100,-	......	......
disk ZX (min. 3 ks)	70,-	......	......
disk PC (min. 3 ks)	70,-	......	......
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	......
6 čísel	180,-	......	......
12 čísel	360,-	......	......
SHAREWARE PC			
PUBLIC DOMAIN ZX			
celkem			

Příchodní razítko:

Razítko ze dne zúčtování

Výplatní podmínky:

Pokázanou částku přijal

dne .... 19.........

Podpis

Údaje o doručení: Příjemce prokázal svou totožnost obč. průkazem č. .... série č. ....

Doručovací karta položka č.:

Podpis vyplácejícího pracovníka

Deník vyplácených pošt. poukázek položka č.:

Název	dobírka		platba předem
Programové přílohy PROXIMA magazine			
Thomas The Tank Engine - kazeta	190	+ poštovné	140
Public Domain 27 - disk 3,5"	65	+ poštovné	60
Settlers (hra) - disk 3,5"	80	+ poštovné	60
CD-ROM Český výběr	399	+ poštovné	379
Proxima magazine - 1 číslo časopisu	30	+ poštovné	30

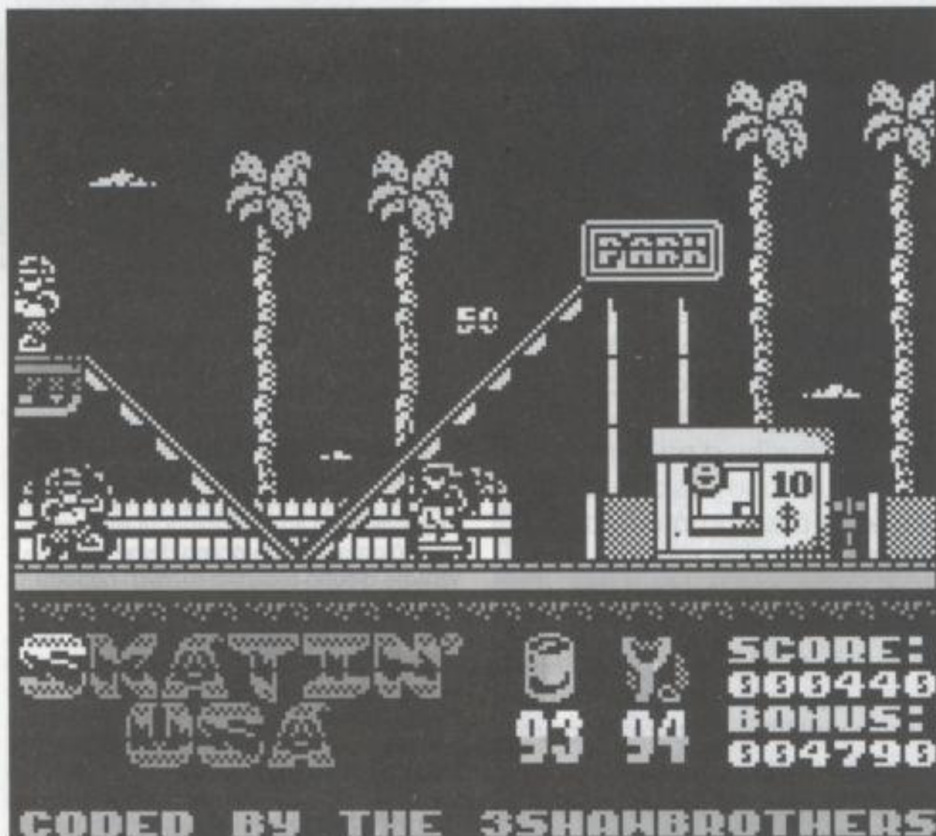
SOUTĚŽ O 1111,- Kč!

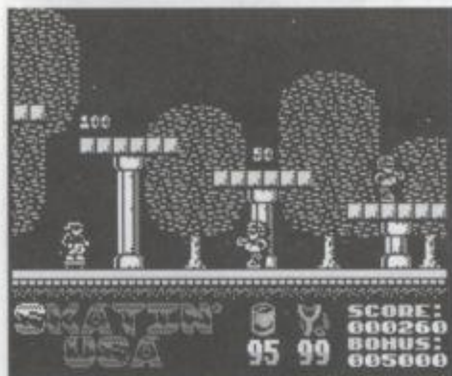
Skating USA

Hra Skating USA je jednou z mnoha her z dílny bratří Shawů. Celkem solidní obrázek s postavou "skejťáka", a také název hry napovídá, že námět hry těžili Shawbrothers z americké mládeže, která se prohání na skateboardech po ulicích měst. Jak se jim povedlo tento námět zpracovat, musíte posoudit sami. Snad vám k tomu pomůže můj článek.

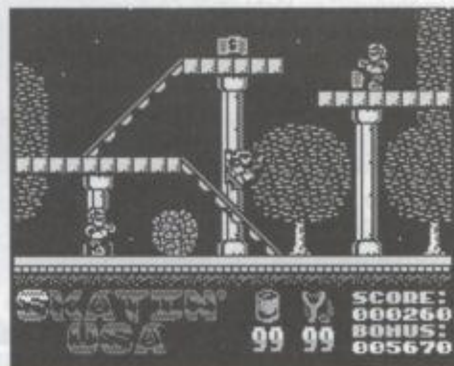
Po nahrání hry se nahoře na obrazovce objeví nápis: TYPE CODE. Nejprve jsem si myslel, že hra je opatřena vstupním kódem, ale nebylo tomu tak. Pravý význam tohoto nápisu se dozvíte později.

Po odeslání ENTERem se ukáže úvodní obrazovka s přehledem ovládání a informacemi o autorech, a po stisku FIRE začíná první kolo - URBAN PARK. Ovládáme postavu "mládežníka" na skejtu a naším úkolem je posbírat všechny bankovky, které tu nějaký neopatrný boháč rozházel. Bankovky se nachází na nejrůznějších rampách a vyvýšeninách a náš hrdina se musí se svým prkénkem hodně ohánět, protože na sesbírání bankovek má stanovený limit, který nesmí překročit. Pokud se tak stane, aktivuje se systém autodestrukce a naše postavička zmizí v několika ohlušujících výbuších ze zemského povrchu. A aby to bylo ještě těžší, brání hrdinovi v sebírání bankovek nejrůznější náhodní chodci (že by ty peníze byly jejich?), kteří na vás dokonce neváhají vystřelit. Ještě, že máme u sebe prak, takže nabijem' a prásk do nich. Po několika obrazovkách se konečně objeví EXIT. Abychom zdárně ukončili level, musíme mít u sebe všechny bankovky. Pokud si nejste jisti, zkontrolujte nápis SKATING USA pod hrací obrazovkou. Pokud mají všechna písmena horní polovinu bílou, je to O.K. (jak říkáme my Američani). Pokud ne, někde ještě nějaký ten dolárek zůstal...





Po ukončení levelu následuje mezihra, ve které si můžete zlepšit svůj bodový stav. Na obrazovce se objeví U-rampa, na které se objevují nejrůznější částky. Pokud tuto částku seberete, objeví se další na jiném místě. Časovým omezením je zde bonus, který vám zbyl z vlastní hry, takže čím rychleji ukončíte level, tím déle si zajezdíte na rampě. Zdárně se mi podařilo dojet až na konec třetího levelu a tam mě čekalo překvapení. Po skončení mezihry se na obrazovce objevila gratulace a jakýsi záhadný nápis. Nezdálo se mi, že by byla hra tak krátká, tak jsem hru vyresetoval, nahrál znovu a za nápis TYPE CODE zadal to tajemné heslo. A ono to vyšlo. Po startu hry se objevil level 4 a hrálo se dál. Bohužel jen do levelu 6, protože tam hra definitivně končí.



Z grafického hlediska je hra provedena vcelku dobře. Pozadí a rampy jsou pěkně vykresleny a ani postavičky nejsou nejhorší.

I tato hra obsahuje charakteristické nedostatky z dílny bratří Shawů - přecházení do nové obrazovky se neděje plynule, obrazovka vždy na chviličku zčerná; a postavička se při sjíždění ramp občas spíše vznáší ve vzduchu než jede po rampě. Časem se na to dá zvyknout, ale myslím si, že by to tam být nemuselo. Velmi se mi líbily mezihry, jsou originální a zajímavé.

Škoda jen, že je hra tak krátká - za pár minut jste hotovi a můžete hrát znova. Takže žádná hra na mnoho zimních večerů, ale na dobrou zábavu to stačí.

pro Proxima magazine

BAUSOFT



Vývoj a samotná existence snad nejdelšího dema pro Spectrum, zahrnujícího cca 600kB zkompresovaného kódu, grafiky a hudby a na němž se podílelo mnoho českých a slovenských programátorů, byla dlouho zahalena rouškou dohadů a sporů. Vzhledem k tomu, že demo bylo v červenci 1995 konečně, po 2 letech, vypuštěno do světa, je na čase, aby někdo fámy rozptýlil a nejasnosti osvětlil. To, že jsem se toho ujal právě já, je důsledkem faktu, že nikdo jiný nechtěl.



Vznik a vývoj

Na počátku stvořil Bůh nebe a zemi. O něco později stvořil Bůh Clive Sinclaira, otce počítače ZX Spectrum a o něco později Brňáka Michala Matějku, známého pod přezdívkou Matasoft. Ten se spolu s jistým Petrem Krevňákem - QJETOU, rozhodl založit dou, tvořící na Spectru hudbu a tu pak cpou do nejrůznějších dem. Duo nazval MQM team - jako Mata&Qjeta Music. Duo později doplněné Tomášem Bayerem do tria, vytvořilo dema s originálními názvy MQM1, MQM2, MQM3, MQM4... A pak to přišlo. Pod vlivem dohrávacích megadem, jako byla Lyra II, Shock, LSD a dalších klasických kousků se v chorém mozku (prameny se přou, zda v Matově či v Qjetově) zrodil neobvyklý nápad: vyrobit dohrávací demo. To bylo v roce 1993. Za nějaký čas byla tato idea vytlačena jinou: nabídnout více programátorům spolupráci na demu, takže vznikne dlouhá mozaika různých nápadů, ztvárněných odlišnými programátorskými styly. Nápad jistě geniální. Do MQM přislíbili svou část snad všichni dotázaní - od BUSYSOFTu, CBM, OMEGY, PROFSOFTu až po NOP. Při všem tom nadšení nad skvělým nápadem se zapomnělo na maličkost - stanovit termín dodání. A tak všichni tvořili své části hlemýždí rychlostí, protože času bylo pořád dost.

Mezitím MQM team vytvořil demo MQM6 pro ZXS 128k. Spectristé začali být netrpěliví. V řadě chyběl jeden článek.

Asi po půlroce se začalo šuškat, že MQM5 nikdy nebude. Tyto domněnky byly do jisté míry vyvráceny SAMCONem na jaře 1994, kde byly prezentovány první plody programátorského úsilí - části, které vyrobili Mata s Qjetou (možná se pletu a šlo až o SAMCON následující, který se konal na podzim 1994). Byla to, jak se později ukázalo, velká chyba. Českému spectristovi totiž nestačí jen vidět, musí VLASTNIT.

Kopírováním typu "Nikomu dalšímu to ale nenahrávej!" se těchto pár částí rozšířilo mezi obecný lid rychlostí ohně, zachvacující suchý les.

Stejný osud stihl i rozdělané části, které prezentoval NOP v zastoupení bratrů J. a J. Flaškových v pražském klubu KAPSA. Na podzim 1994 byli bratři pozváni na setkání spectristů. V klubu KAPSA z nich bylo vymáháno vstupné, které nezaplatili; místo toho předvedli několik svých nehotových částí pro MQM5, které vzbudily poměrně slušný ohlas. Kritickým okamžikem se stala zřejmě chvíle, kdy si šli bratři ulevit na dvorek.

Během několika minut se podařilo Kapsářům zkopírovat obsah jedné z NOPáckých disket (zvláštní shodou okolností to byla právě disketa s částmi dema MQM).

Matovy a NOPácké části pak vesele kolovaly mezi spektristy, z nichž mnozí je považovali za hotové MQM5 (texty scrollujících řádků typu "NEVÍM CO NAPSAT. ASI NIC. BLABLABLA" je od myšlenky, že jde o finální verzi, nijak neodradily).

Někdy tou dobou se s definitivní platností rozpadl MQM team. MATA si koupil Amigu, TOM tuším také, QJETA proto skládal maximálně tak do šuplíku. CBM přešel na Amigu po Matově vzoru, prodal Spectrum a svoji část pro MQM už nikdy nedokončil. Kompletaci MQM5 převzal po Matovi OMEGA, člen SSC a bratr nechvalně známého Jacksona Hollise.

Vzhledem k tomu, že nikdo neposlal žádné části do MQM, rozhodl se OMEGA, že stanoví konečný termín dokončení dema, a to na listopad 1994. Nikdo nic neposlal, takže byl termín posunut na únor 1995. Flaškovci se mohli strhat s doděláváním a kompletací svých částí. Nakonec se jim podařilo zaslat svůj příspěvek včas. Problém byl ovšem v tom, že zůstali skoro jediní. Další trošky do mlýna přišly Omegovi někdy během následujících čtyř měsíců. Konečně, v červenci 1995 se MQM5 dočkalo vypuštění. Scházela mu ovšem jedna část - od slovenské trojice 3SC. Ta byla sice vyrobena již dříve, ale obsahovala zákeřnou chybu. OMEGA se (po značném naléhání NOPu) rozhodl vydat MQM i bez této části - nebylo možné čekat věčně. Asi týden poté dodali 3SC svoji část opravenou a ta byla do dema dodatečně zařazena. První verze MQM se samozřejmě šířila i bez ní, takže opravená část byla pojmenována MQM5 - ENCORE (přídavek) a byla dodána těm, co vlastnili 1. verzi.

Poměrně zajímavé je, že MQM se zdaleka nešíří tak rychle, jako nehotové části, o kterých jsem se zmiňoval.

Mohu zodpovědně za svou osobu, za MATLASe a snad i za OMEGU říct, že jsme byli opravdu šťastni, že máme MQM5 z krku.

Reakce a ohlasy

Kde jsou ty časy rozsáhlých spectristických pirátských sítí! MQM5 se šířilo pomalu, ohlasy (rozhodně co se týče dopisů) veškeré žádné, spousta spectristů ani nemá tušení, že MQM5 existuje...

Jediný ohlas, který jsem dostal písemně, je z Polska, od DC PAKa, tvůrce dem TWIN WORLDS, GEMINI či SCHIZOPHRENIA. Ve svém dopise popisuje i reakce členů polského týmu ILLUSION, svého kamaráda JORDANA (spolutvůrce GEMINI) a CATMANa (mimochodem - ten, ačkoli je šťastně ženatý a je otcem jednoleté dcerky, stále ještě tvoří na Spectru). Reakce byly vesměs kladné. Zřejmě největší zájem vzbudil BUSYho rota-zoomer, kulatý scroll od NOPu, MULTICOLOR PART od týchž a OMEGOVA část. Naopak největší odpor vzbudila RENEGADova část (díky vykradené grafice, vykradené hudbě a příšernému programu), samplované melodie od MATY a QJETY a stereogramy od NOPu (ne každý je schopen je vidět).

Teď už je na vás, abyste ho zhodnotili Vy.

J. Flaška / art of NOP

flaska@kvt.ujep.cz

P. S. Jestli Vás zajímá, jak vznikaly NOPovské části MQM, napište. Já se mezitím pokusím vyzpovídat OMEGU a BUSYho, třeba taky přidají nějakou pikantnost...

MEGA-HOT™

Pokud chcete získat známé anglické hry na originálních kazetách za skvělou cenu, můžete využít možnosti koupě kompletu pod názvem MEGA-HOT. Získáte tak celkem osm her, konkrétně ATV, PINBALL, BMX, TENNIS, RUGBY, MIG 29, FRUIT a GRAND PRIX, všechny od známé firmy CODE MASTERS. Ve všech případech jde o simulátory, můžete si tedy vybrat mezi simulátorem terénních čtyřkolek, známého stolního přístroje zvaného pinball, terénních kol, tenisu, rugby, stíhačky, výherního automatu nebo závodních aut. Bližší informace o celém kompletu máte možnost zjistit z následujících řádků.

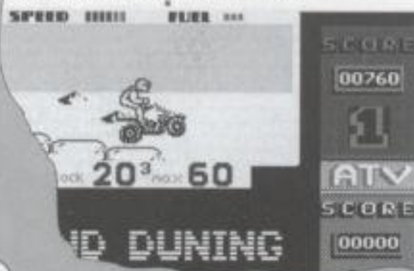
Balík her je zabalen v pestrobarevné krabici z tvrdého papíru o velikosti cca 18,5x15x3,5 cm. Po otevření zjistíte, že v ní jsou v igelitovém obalu dvě kazety (na každé staně každé z nich jsou dvě hry) a tištěný manuál, ve kterém není až tak moc jednoduché se zorientovat, neboť jde o velký skládaný papír a ne knížečku a navíc je psán univerzálně pro různé typy počítačů.

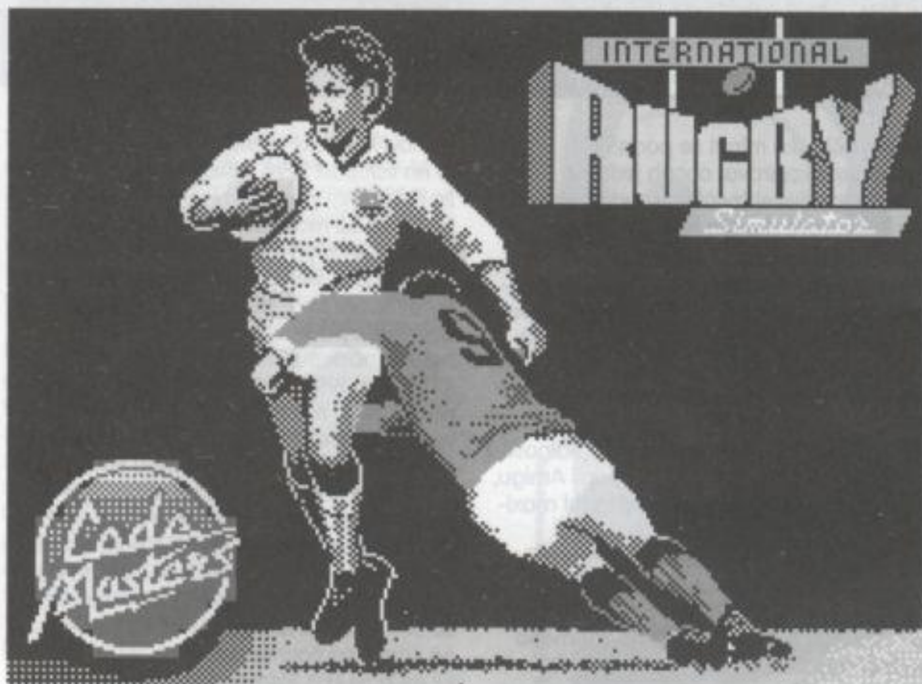
Jako vždy se zmíním i o kvalitě nahrávek - tak tedy: všech osm her šlo nahrát bez problémů.

Pro ty z Vás, kteří některé (nebo všechny) hry neznáte, se je teď pokusím stručně popsat.

ATV

Je asi nejlepším simulátorem z kompletu vůbec (alespoň podle mého názoru). Jak už bylo řečeno výše, jde o simulátor terénních čtyřkolek. Ve hře je celkem šest různých tratí, každá je úplně jiná a Vy máte za úkol projet každou z nich za určitý časový limit (na začátku hry 60 vteřin odpočítávaných počítačem ve hře = více nežli šedesát vteřin, avšak závisí na tom, v kolikátém kole se nacházíte). Na trati je spousta nástrah, pomocí zručnosti a dobrého joysticku se dají projet všechny z nich. Pokud se někde vyklopíte, musíte nasednout zpět a hurá dál! Nestihnete-li splnit úkol do časového limitu, hra končí. Skončí-li jeden z hráčů, druhý pokračuje dále. Dostanete-li se přes všech šest tratí, hra se opakuje od trati první, ale s omezeným časem (tentokráte na 30 s). Hru mohou hrát nezávisle na sobě i dva hráči. Celá hra je ozvučena 48k zvuky, na začátku hraje i pěkná vícekanálová hudba. Pro názornost si můžete prohlédnout přiložené obrázky.





PINBALL

Zde toho asi není moc k popisování, zkrátka jde o to, že kulička, kterou odpinknete klávesou SPACE do herního prostoru, musí nasbírat co nejvíce bodů proletnutím té či oné škvíry, dotknutím se onoho či onoho "čudlíku"... Kuličku máte možnost někdy vrátit zpět do hry (aby neutekla) ovládáním klapek, které jsou dole (klávesami Z a M).

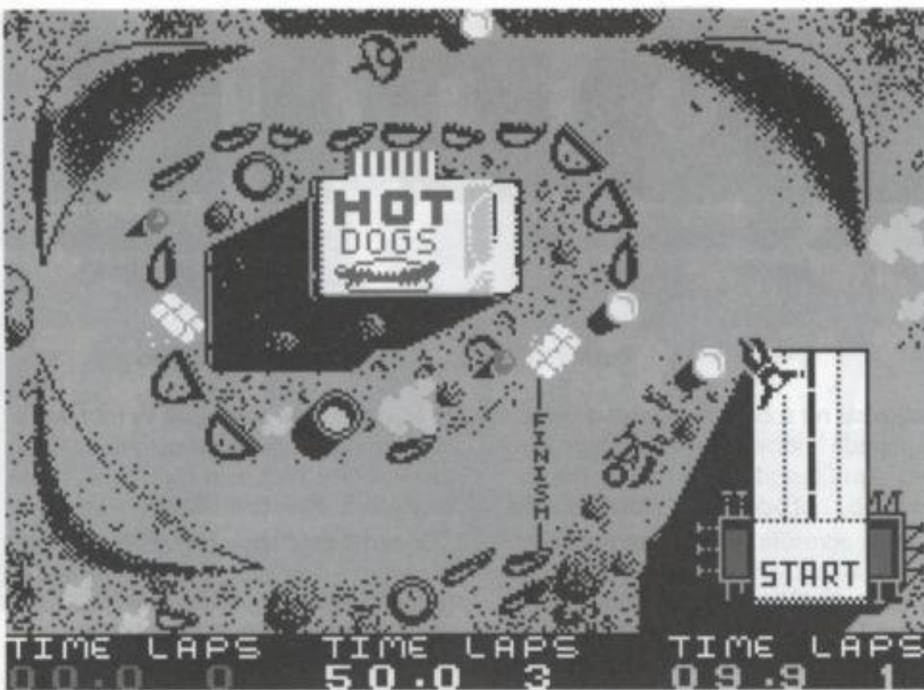
BMX

Je zdařilým simulátorem závodů dvou terénních kol. Hra je řešena pohledem na celý děj zvrchu (vydíte půdorys celé trati) a základní princip je shodný s ATV - tedy projet určitou trať do jistého časového limitu. Pokud hrajete proti počítači, budete mít asi zpočátku problémy nad ním zvítězit. Až budete mít trať za sebou, můžete si nechat přehrát celý závod jakoby ze záznamu kamery (replay). Na začátku Vám bude vyhrávat hudba, během hry uslyšíte zvuky připomínající smažení řízku.

TENNIS

Asi průměrný simulátor tenisu, co do provedení působí spíše jako jeden z jednodušších. Ovládání je klasické, můžete samozřejmě použít i joystick. Pohled na hru je jakoby byl zápas snímán televizní kamerou (mírně zvrchu - jeden hráč je vpředu a jeden vzadu).





RUGBY

Další sportovní hra kompletu MEGA-HOT. Pokud znáte čtveřici her FOUR SOCCER SIMULATOR od téže programátorské skupiny (mimochodem popis fotbalových simulátorů byl popsán v Proxima magazine č. 1/95), pak Vám bude připadat simulátor zápasu rugby dosti podobný svým provedením. Pohled je řešen jakoby z pohledu diváka (ze strany), záběr se posouvá podle momentálního stavu na hřišti.

MIG 29

Jeden ze starších letových simulátorů. Na začátku hry hraje poměrně pěkná hudba 48k, jak hra samotná vypadá, je možno spatřit z obrázku. Pohled je řešen tak, že vydíte své letadlo zezadu (jakoby z kabiny letadla za Vámi).

FRUIT

Máte-li rádi hazard a nemáte-li rádi utrácení peněz, můžete zkusit trochu si zahazardovat pouze symbolicky - na počítači. Máte možnost sázet různé částky, vyhrané peníze přerozdělovat podle svého uvážení. Hra poměrně věrně napodobuje skutečnost. Končíte, když nemáte žádné peníze (jak jinak by to mohlo být?). Na začátku hry Vám zahraje hudba.

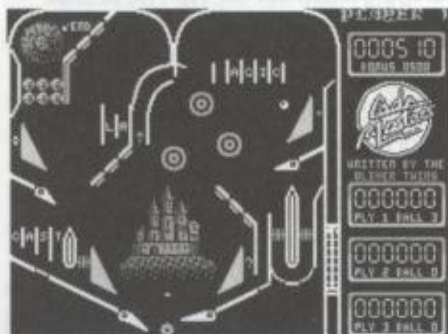
GRAND PRIX (GPS)

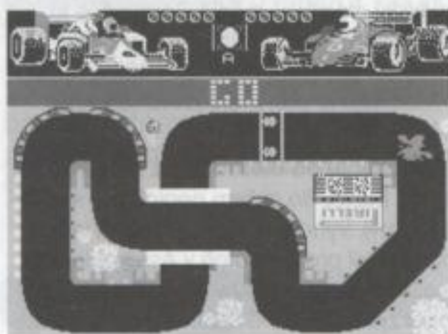
Závody dvou formulí 1. Jde o jakousi jednodušší verzi hry Stock car - tedy vidíte celou trať z vrchu a své mrňavé autíčko.

Kromě TENNISu, RUGBY a MIGu 29 jsou všechny hry pěkně vyřešeny barevně. U ATV nebo BMX máte i jedinečnou možnost se s kamarádem pobavit.

Pokud si hodláte ještě zapařit na Spectru, pak mohu doporučit!

- LN -





HRY ZX



Mega Hot
zahraniční komplet, 8 her, 360,- Kč



Smash 16
zahraniční komplet, 16 her, 360,- Kč



Dizzy Collection
zahraniční komplet, 5 her, 380,- Kč



4 Soccer
zahr. komplet, 4 hry, 150,- Kč

MELODIK

Kdo by netoužil po lepším zvukovém výstupu z počítače? Kdo by nechtěl místo pípání poslouchat několikakanálovou stereo hudbu? Kdo by nechtěl mít hru ozvučenou tak, že se přímo vžije do atmosféry? A kdo by nechtěl skládat hudbu z nasaplovaných nástrojů, která velice věrně zní? To by chtěl asi skutečně každý. Kdo má počítač PC, ten to vyřeší koupí zvukové karty různé kvality, ale co chudák Spectrista? Žádný chudák! Koupí si taky zvukovou kartu - ano, zvukovou kartu na Spectrum - tedy Melodika.

Jedná se o výrobek Didaktiku, který si nyní pomyslně rozebereme. Nejde o žádný zázrak ani novinku, zvukový generátor založený na integrovaném obvodu AY-3-8910 nebo AY-3-8912 (zkráceně AY) už využívaly ZX Spectra 128 v osmdesátých letech. Ne každý však má Spectrum 128, a tak ostatním (i Didaktistům) nezbývá, než si v případě touhy tento generátor dokoupit.

Zatímco interní "spíkr" počítače ze sebe loudí zvuky systémem rychlého střídání logické nuly a jedničky, což značně zatěžuje počítač časově a navíc výsledek nic moc, obvod AY pracuje na základě počítačem dodaných dat do jednotlivých registrů a výsledný zvuk si již "vyrobí" sám. Tím počítači uvolní 90 % času a může tak dělat něco úplně jiného. To je zásadní rozdíl mezi "spíkrem" (hudba a zvuky z něho jdoucí se označují jako 48k) a AY (hudba a zvuky se označují jako 128k).

Zvukový obvod AY dokáže hrát až tříkanálovou hudbu (3 tóny nezávisle na sobě, tzn. jednotlivé akordy). V případě hudby se jeden kanál používá pro hlavní melodii, další dva pro doprovod nebo napodobeninu bicích nástrojů.

AY se adresuje pomocí šestnácti registrů (z toho se přímo využívá 14). Prvních šest (0 až 5) slouží k udání výšky tónu (2 registry pro 1 kanál). Další (registr 6) udává frekvenci šumu. Pomocí toho registru se pak v hudbě napodobují bicí nástroje, výstřely apod. Registr 7 slouží k mixáži (povolují nebo zakazují se tóny nebo šumy pro kanály A, B nebo C). Registry 8 až 10 udávají hlasitost pro jednotlivé kanály. Registry 11 a 12 udávají průběh tzv. obálky. Obálka je průběh amplitudy během periody a možnost opakování tohoto průběhu v následujících periodách. Pokud bych to měl trochu přiblížit, pak zjednodušeně řečeno se pomocí těchto registrů udává, jestli bude výsledný zvuk znít jako piáno nebo housle (samozřejmě přehnaně řečeno). Poslední přímo využívaný registr 13 řídí tvar a opakování obálky. Můžete plynule zvyšovat hlasitost z minimální na maximální nebo naopak (a to donekonečna nebo omezeně), nechat implicitní hlasitost atd. Popisovat podrobně jednotlivé registry není náplní tohoto článku (jsou popsány v manuálu k Melodiku vč. jejich programování), z uvedeného ale vyplývá, že možností je strašně moc, během velmi krátké doby máte možnost naprogramovat zvuky šumějícího moře, výstřely, syčící páru, fanfáry, sirény nebo to vše skloubit v kompletní hudbu.

Pokud máte novější verzi Didaktiku Kompakt, pak jistě uvítáte schopnost Melodiku produkovat i zvuky 48k přes jeho reproduktor, což bude pozitivum zvláště pro ty, kteří mají v počítači místo reproduktoru otřesně odporně znějící piezoelektrický akustický měnič. Zároveň je to však nevýhodou, protože některé hry používají jak ozvučení 128k, tak i 48k a hudba z Melodiku je pak přehlušována zvuky 48k.

Melodik se dá ovládat jak z Assembleru, tak i z Basicu (to ovšem neplatí pro majitele Gamy). Výhodou, kterou mohou využít zkušenější programátoři v Assembleru je možnost hraní hudby v přerušení, tzn. že si (opět zjednodušeně řečeno) AY "cucá" data sám z paměti počítače a Vy můžete mezitím např. programovat, aniž by Vás to nějak moc zdržovalo (Melodik si tak rezervuje cca 10 % času mikroprocesoru).

Co se týče software: her využívajících AY je skutečně dost (těch, co jej nevyužívají je ještě víc). Příkladem mohou být DIZZY, 4 SOCCER SIMULATOR, BUBBLE BOBBLE, SILKWORM, TETRIS 2... Některé z nich však nemusí přesto hrát na Spectrech a Didakticích 48k, neboť si programově zjišťují, zda jde o 48k nebo 128k verzi Spectrum kompatibilního počítače a i když přidáte Melodika, stále to bude jen a jen 48k počítač. Existují však samozřejmě i předělané verze, které toto testování mají vyřešeno jinak nebo vůbec.

Pro zájemce o skládání hudby existuje výběr hudebních editorů, mezi nejznámější patří zejména SOUND TRACKER, WHAM 128!, SQ TRACKER nebo SAMPLE TRACKER používající samlované hudební nástroje a spousta dalších. Detailnější informace o programech využívajících AY, stejně tak jako jeho ovládání z různých programovacích jazycích, najdete v různých číslech ZX magazínů.

Po mechanické stránce je Melodik taková malá krabička šedé barvy připojující se na sběrnici počítače. Má průchozí konektor, takže nic nebrání připojení další periferie. Zezadu je nepříliš šťastně umístěn potenciometr na regulaci hlasitosti. Pro zájemce o připojení externího zesilovače je zde také konektor Jack 3,5 mm. V případě, že využijete této možnosti, máte tak zajištěn stereofonní poslech. Jde o rozdělení kanálů tak, že jeden z kanálů hraje do pravé i levé reprobedny, druhý jen do levé a třetí jen do pravé. Na sluchátka je tento výstup příliš slabý. Po zastrčení konektoru se automaticky odpojí interní reproduktor Melodiku.

Nakonec ještě zbývá upozornit na možné komplikace při připojení více periferií na sběrnici (např. kombinace Didaktik M, Keyboard Proface, Melodik a D40 není zrovna dvakrát vyhovující) - způsobuje to často resetování, zakusování a jiné nažádoucí věci. V takovém případě si musíte vybrat, buď to či ono...

- LN -

OVLÁDÁNÍ TISKÁRNY STAR LC 240 CL ZE ZX SPECTRA

doplňující informace

Jelikož Vás, kteří máte doma nějakou tu tiskárnu STAR LC 90, 240 nebo 240 CL, je asi mnoho a vyskytly se nějaké dotazy na můj článek uveřejněný v časopise Proxima magazine 1/95, rozhodl jsem se napsat ještě nějaké ty doplňující informace. Celý tento článek tak trochu přizpůsobím dotazu, který mi přišel od pana Vrzala ze Staňkova.

Protože tiskárnu STAR LC 240 doma nemám (měl jsem ji pouze vypůjčenou z Proximy právě proto, abych o ni napsal to, co jsem napsal), napíšu zde pouze to, co platí pro tisk jiných kódových stránek nežli základní (a tedy i české) obecně. Jsem přesvědčen, že původ problémů, na které se nejčastěji ptáte, vzniká právě tady:

Pokud chcete tisknout např. sadu Kamenických obsahujících právě české znaky, musíte použít pro tisk kanál č. 4. To jsem už sice napsal v Proxima magazine 1/95, nicméně není na škodu si to připomenout. To zařídíte příkazem OPEN #4,"p" z Basicu. Ten zadáte ještě před spuštěním rutiny cenx 2, používáte-li pro tisk interface disketové jednotky, případně máte-li Didaktik Kompakt. Co je ale stejně důležité, jako příkaz OPEN (a to už jsem minule nenapsal), je použití příkazu LPRINT #4 pro tisk, jinak se pro komunikaci s tiskárnou stále využívá kanál č. 3. Celý příkaz pro tisk tak tedy vypadá např. takto (platí pro slovo "děti", druhý pak pro "září"):

```
LPRINT #4;"d";CHR$ 136;"ti"
LPRINT #4;"z";CHR$ 160;CHR$
169;CHR$ 161
```

Předtím, než začnete tento text tisknout, je samozřejmě nutné změnit kódovou stránku na tu správnou specifickým příkazem, který je bohužel u každé tiskárny malinko jiný (je potřeba ho vyhledat v manuálu).

Podobným způsobem je možno vytisknout třeba celou tabulku znaků zvolené znakové sady (není potřeba tisknout znaky kódů 32 až 127, protože ty jsou vždy shodné):

```
 1 CLEAR 59999: LOAD
*"cenx2"CODE 6e4: OPEN
#4,"p": RANDOMIZE USR 6e4
 10 FOR a=128 TO 255
 20 LPRINT #4;a;"=";CHR$ a;"
";
 30 NEXT a
```

Jeden vybraný znak z tabulky kódů se pak vytiskne jednoduše příkazem LPRINT #4;CHR$ x, kde x představuje kód žádaného znaku.

Pro tisk češtiny jednoznačně doporučuji používání kódové stránky Kamenických (pokud ji Vaše tiskárna má) pro svůj dobrý standard, navíc máte možnost využívat i jiné užitečné symboly, které Vám přímo např. Latin 2 (852) nenabízí.

Veškeré zde napsané informace byly ozkoušeny na tiskárně SEP 510 ve spojení s Didaktikem Kompakt a domnívám se, že budou společné pro spoustu dalších tiskáren. Za všechny nejasnosti ohledně článku v Proxima magazine 1/95 se omlouvám (to co je pro mě samozřejmostí nemusí být samozřejmostí pro ostatní) a doufám, že teď už budou problémy tisku češtiny u většiny z Vás jen minulostí. Děkuji všem, kteří shledali instrukce ovládání tiskárny z Basicu Spectra užitečnými. Když to bude potřeba, jsem ochoten si tiskárnu znovu vypůjčit a napsat ještě doplňující informace č. 2.

- LN -

LISTÁRNA



Čau Proximo.

Jmenuju se Petr a bydlím v Děčíně. Zajímalo by mě, jak se vkládá POKE do her. (Víte, co snad myslím).

Prosím, odepište mi a nedávejte to do ZX magazínu (jestli vůbec ještě existuje) nebo Proxima magazine. Já totiž ani jeden ten časopis nekupuju a ZX magazín není u nás ani k dostání.

To není bohužel jediná věc, která by mě zajímala. Proč jste přesedlali na PC? Jen tak nebo z důvodu, že to bylo pro Vás výhodnější. Děláte vůbec ještě něco na Spectrum?

Čau Petr

P.S. Hlavně mi odepište v dopise!

Jak vidíte, jsme parta ignorantů a najust v dopise neodepisujeme, takže, pokud někdo Petra znáte (v republice jich bude maximálně čtvrt milionu), tak mu to vyřiďte. Než odpovím na otázku, jak se vkládá poke do her (škoda, že to nečte Universum, ten tyhle otázky přímo miluje), zdržím se u konce dopisu: na Spectrum už doopravdy nic neděláme (jenom udržujeme distribuci a magazín) a asi už ani dělat nebudeme. Na PC jsme přesedlali tak nějak automaticky - vývojem. PROXIMA se prodáváním písíček a věcí pro ně živí, UNIVERSUM na nich programuje a já si na nich hraju - výhodnější je to tady jak pro koho.

Jak už určitě mnozí z Vás zjistili, v dopisech téměř neodpovídáme a nemá proto cenu nás o tom (byť sebedojemněji) žádat. Protože dotázů přece jen ubývá, snažíme se ty obecnější řešit v Listárně a ty „španělskovesniční" v burze - písemně řešíme pouze reklamace.

A teď vkládání POKE: základem je nějaké to poke znát. Když ho znáte, tak vypadá asi nějak takhle: POKE 45000,45 (až na ta čísla, samozřejmě). Aby Vám poke k něčemu bylo, musíte ho do programu nějak dostat - ale pozor! - musíte ho tam dostat ve správnou chvíli! Tady končí obecný návod a jakýkoliv další postup užzáleží pouze na tom, v jakém je stavu hra, kterou máte. Nejjednodušší a nejlepší je varianta BASIC + obrázek + jeden nebo dva bloky kódu. Potom stačí, když poke vložíte mezi rozbalení a spuštění hry (hlavně ho tam nevložte před rozbalením, bylo by to zbytečné a navíc by se to asi zhroutilo).

Ve většině případů to ovšem zdaleka tak lehké není (třeba když má program ještě původní ochranu, atd.)a podrobnější vysvětlení není na odpověď v listárně, ale na seriál.



Vážení,

v časopise Computer World 51-52/95 na straně 41 jsem četl článek "Starý pes v novém kabátě aneb Emulátor PC na ZX Spectru". Zajímalo by mne, zda si mohu v České příp. Slovenské republice emulátor koupit a kde, a jak tento emulátor připojit ke Kompaktu.

Také by mne zajímalo, jak mám ke kompaktu připojit tiskárnu VT 21200 a který ovladač mám použít.

Prosím o odpovědi na výše uvedené dotazy. S díky a pozdravem

Kamil Novák

Tento článek jsem četl a docela mne zaujal - bohužel k němu nevím nic víc, než Vy. Jestli jsem to pochopil správně, emulátor je hardwarový přípravek, který se připojuje na sběrnici Spectra. Zkuste se obrátit na redakci časopisu CHIP, aby Vám poskytla nějaké další informace.

Jak ke Spectru připojíte tiskárnu onoho podivného jména, to opravdu netuším. Pokud je 100% kompatibilní s EPSON, tak stejně jako jakoukoliv EPSONku, ale pokud kompatibilní není, tak se obávám, že stěží najdete někoho, kdo Vám zapojení provede (zkuste Kompakt Servis). Problé m s ovladačem bude ještě větší - pokud neexistuje (což si myslím), tak si ho budete muset napsat sám... zní to dost nereálně, co? Kupte si jinou (=nějakou normální, ověřenou tiskárnu - EPSON nebo BT100).



Vážení programátori fy Proxima!

V októbri roku 1993 som si na základe ponuky fy Didaktik Skalica objednal Vaše programy Desktop, KUD1 a ULTRA BT v kazetovej verzii, ktoré mi boli dodané 22. 10. 1993 a odvtedy sa s týmto softwarom potýkam už vyše dva roky a napriek tomu som ešte stále neprišiel na viaceré detaily správnej funkcie. Hore uvedené programy používam na počítači Didaktik Gama (1989) s tlačiarňou BT100 a magnetofónom Auditon computer program recorder.

Keď som kupoval Váš Desktop, tak som predpokladal, že by mal prinajmenšom nahradiť bežný písací stroj. I keď je práca s Desktopom pri písaní textov dosť pohodlná, predsa chýbajú tu niektoré operácie. Najmä postrádam možnosť zmeny riadkovania, t. j. regulácia odstupu medzi riadkami, pretože písanie ob_riadok pomocou ENTER komplikuje prácu pri prípadných opravách a prerovnaní odstavca (EXT K), nehovoriac už o zmene textu na inú

šírku (EXT R). Je vôbec možné nejakým zásahom do programu printera (napr. POKE x,y) nastaviť požadovaný odstup tlače riadkov? Iné text. editory (Tasword, HahaWriter) toto umožňujú.

Druhý závažný problém je, že spustenú tlač na BT100 (EXT P) už nie je možné prerušiť (napr. ak sa až pri tlači textu zistí chyba), a ak sa bežným spôsobom preruší (CS+Space), tak dôjde k zablokovaniu chodu programu a musí sa po resete všetko znova nahrať do počítača.

Spôsob vkladania obrázkov do textu sa mi zdá veľmi zamotaný a zahalený tajomstvom, alebo fungujúcim na neznáme heslo. Mne sa zatiaľ ešte nepodarilo vloženie obrázku uskutočniť. Je možné, že to nejako ide, ale ja som na to ešte neprišiel. Mne by stačilo, ak by som si mohol priamo nahrať obrazovku do textu, s možnosťou umiestnenia vľavo, v strede, alebo vpravo. Vlastný výber potrebnej časti obrázka možno vopred urobiť v programe ART-studio.

Určité problémy sú aj s využitím Convertora, vzhľadom na nesúlad v znakoch s diakritikou napr. medzi R-Textom a Desktopom.

Desktop na kazete KUD1 neobsahuje pri EXT SS+K možnosť voľby 5 "load printer or other", ako sľubujete v manuáli k ULTRA BT na str. 9! Ako potom zrealizovať použitie printera z ULTRA BT v Desktope?

Problémy s programom ULTRA BT:

- editovaný font sa príkazom TYPE nepodarilo vytlačiť - viacnásobný pokus bol neúspešný a skončil haváriou tlačiarne.

- samovoľná zmena výšky písmen počas tlače

- samovoľný posun ľavého okraja textu počas tlače

- po editácii (úprave) jemných fontov sú občas z neznámych dôvodov problémy s druhou nahrávkou textu do programu (hlavičku prečíta, ale text nenahrá).

Prednosťou Desktopu je možnosť súčasného použitia až štyroch fontov v jednom texte ako aj snadná výmena fontov.

Očakávam Vašu odpoveď a prípadné informácie o ďalšom vývoji programu Desktop a zostávam s pozdravom

Ing. Jozef Kotleba

Řádkování. No vidíte, a já myslel, že už jsme to všem vysvětlili dávno před lety... Desktop nastavit řádkování neumí - vychází to z toho, jak byl navrhnut (z dnešního pohledu možná ne úplně ideálně, ale to víte, lidské potřeby se časem mění, resp. zvyšují). Kdyby šlo nastavit řádkování, vznikaly by problémy s obrázky (mezi jednotlivými díly by se dělaly mezery) - program by od samého počátku musel být navržen úplně jinak. Udělat mezery mezi řádky až při tisku by šlo (za předpokladu, že v textu by nebyl žádný obrázek) - výpis tiskové rutiny vyšel v některém ze starších ZXM.

Přerušení tisku. Pokud Vám tisk přerušit nejde, opět platí to, co v minulém odstavci - najít výpis a upravit. Pokud používáte disketovou jednotku, nemělo opětovné by nahrání Desktopu a textu zabrat zase tolik času.

Vkládání obrázku. Vkládání obrázku do textu není ani zamotané, ani na heslo, ale zato je polopaticky vysvětlené v manuálu (stačí si to jenom přečíst). Nahrajete obrázek. Vyberete z něj tu část, kterou chcete v textu použít. Vrátíte se do textu a vyvoláte funkci vkládání obrázku. Do textu se vloží část obrázku vysoká 12 bodů. Pokud vkládání opakujete, vkládají se další části. Obrázek lze umístit vlevo, vpravo nebo na střed.

Zbytek. Asi Vás zklamu, ale na zbytek otázek nejsem schopen odpovědět (DeskTop není můj program, sice jsem ho používal, ale nikdy jsem s ním žádné problémy neměl). Jediné, co Vám mohu navrhnout, je, abyste poslal Vaši originální kazetu k nám a my Vám pošleme nejnovější verzi, která je k dispozici.

Nicméně, problémy s tiskem na BT100 jsou dost častá věc, protože každá tahle tiskárnička se chová úplně jinak. Asi není pro každého možné, aby si koupil tiskárnu EPSON za pár tisíc, ale pak je nutné si uvědomit, že očekáváme od věci za pár stovek (protože taková hodnota BT100 je) zázraky.

A úplně na závěr: 1) Nedoufejte v další vývoj ani programu DeskTop, ani žádného jiného... 2) Chápu, že někdo, obzvláště pokud neumí programovat, může brát moji radu najít si zdroják a upravit si ho, jako drzost. Na druhou stranu - jedná se většinou o problémy, které nikdo jiný nemá (nebo nám o nic nepíše), a my se jimi nemůžeme zabývat.



Vážení,

chci se zeptat na soutěž o 1111,- Kč. Mám totiž několik adres možných odběratelů (vsadil bych se, že alespoň polovina by začala časopis odebírat), ale když budu čekat na soutěžní kupony, tak se asi nedočkám. Mohu použít oxeroxované kopie, či jen adresy na papír. Předem Vám děkuji za odpověď.

Petr Sluka

Samozřejmě, že můžete použít oxeroxované kopie anketních lístků (spousta čtenářů to tak dělá, aby si nezničila magazín); papír bych nedoporučoval, protože by se mohl snáze ztratit (no i nám se občas něco ztratí...). Jedna soutěž o 1111,- Kč právě skončila (výsledky jsou v TEMPu), ale další zase začala, takže vzhůru do toho, piště!

Vážení,

zajímalo by mě, jak se do hry Inferno zadávají hesla. V ZXM 3+4/94 tato hesla vyšla, ale nevím, jak je do hry dostat.

Petr Hutník

Hesla dostanete do Inferna pomocí příkazu HES. To je vše.



A teď něco z jiného soudku. Spousta uživatelů nám píše, že je fajn, co jsme pro Speccy udělali, atd. - moc nás to těší (aby ne, co?), i když Spectra se i pro většinu lidí kolem magazínu přesunují z každodenní reality do oblasti vzpomínek.

Sem tam se samozřejmě najde někdo, kdo si myslí něco úplně jiného. Abyste viděli, že se jenom nechválíme, tak tady je jeden za všechny...

Jistý pan J. P. z Písku si zakoupil diskový systém Diskface Quick a program Desktop - a ouha, ono to spolu nefunguje (funkčnost, resp. nefunkčnost systému Diskface je všeobecně známá). A tak program reklamuje... Reklamace je zamítnuta jako neoprávněná - viz. dopis.

Vážený pane,

obdrželi jsme reklamaci na program Desktop. Reklamujete závadu: nefunkčnost na diskovém systému Diskface Quick.

Naše programy jsou určeny pro disketové jednotky Didaktik 40, Didaktik 80 a Didaktik Kompakt. Ty mají jiný operační systém. Na disketových jednotkách Didaktik funguje Desktop bez problémů.

Pokud výrobce systému Diskface Quick zaručuje kompatibilitu se systémem Didaktik a té není dosaženo, reklamujte svůj disketový systém u tohoto výrobce.

Upravit program Desktop samozřejmě lze. Pokud byste ovšem akceptoval cenu práce programátora 200 Kč/hod., tedy cena za úpravu programu by činila několik tisíc korun.

S pozdravem Petr Podařil

A co na to pan. J. P.?

S povděkem kvituji, že jste mně alespoň vrátili bezúspěšně reklamovanou disketu s editorem Desktop. Nemohu však nechat bez povšimnutí arogantní tón vašeho dopisu, protože byste jako autor nabyl dojmu, že máte pravdu a tomu tak rozhodně není.

Firma Dataputer, výrobce řadiče DJ Diskface Quick nikde nezaručuje kompatibilitu svého výrobku se systémem Didaktik ale je to právě vaše firma, která nabízí program Desktop pro počítače ZX Spectrum+ aniž by upozornila zákazníky na skutečnost, že je použitelný pouze pro DJ Didaktik. A to je právě můj případ, kdy jsem koupil program Desktop na základě klamné informace na obalu příručky uživatele Desktopu. Teprve po otevření obálky jsem zjistil, že program je pro mne nepoužitelný.

Vrcholem vaší arogance je pak váš návrh na možnou úpravu programu za cenu několika tisíc Kč. Tím dokazujete, že podvedené zákazníky považujete za naprosté ignoranty zato, že se nechali napálit vaší klamnou reklamou a podle toho s nimi jednáte. Ujišťuji vás však, že nejsme všichni na hlavu padlí a že se umíme svého práva domáhat.

S pozdravem J. P.

A co na to já?

1) Firma Dataputer veřejně slibovala, že Diskface bude kompatibilní s MDOSem na úrovni basicu. Desktop pro komunikaci s diketovou jednotkou basic používá.

2) Na žádné příručce NENÍ slíbena funkčnost programu na systému Diskface, ale pouze funkčnost na ZX Spectru (Didaktiku, atd.). Nechápu tedy, o čem se bavíme - řadič Diskface rozhodně není ZX Spectrum, ale pouze jeho hardwarový doplněk.

3) 200,- Kč/hod není pro programátora zrovna slušný plat.

na dotazy odpovídal George K.

MAH JONGG

Kolekce her MAH JONGG je pro chytré hlavy a hbité ruce. Až si přečtete tento článek, pochopíte proč...



MAH JONGG
ANEB MAH JONGG

Mah Jongg je starobylá orientální desková hra. A o co že se vní jedná? Počítač rozmístí celkem 144 kartiček - postaví z nich cosi jako pyramidu o pěti vrstvách. Úkolem hráče je odebírat dvojice stejných krabiček tak, aby odebral všechny. Hlavní potíž je v tom, že kartičky nelze odebírat libovolně, ale jen podle pravidel. Můžete tedy odebrat kartičku, která je úplně odkryta shora a alespoň z jedné strany - zprava nebo zleva. Počítač vám vybrání jiné kartičky ani nedovolí. Od každého obrázku jsou celkem čtyři kartičky. Podaří-li se vám odebrat všechny dvojice, počítač vám pogratuluje a ukáže barevný efekt. Pokud se vám podaří odebrat více kartiček než poslednímu v tabulce rekordů, můžete se do ní zapsat.



PERESTROJKA
ANEB SEN MISTRA MICHAILA SERGEJEVIČE

Program PERESTROJKA znáte někteří z počítačů PC, nyní si jej můžete zahrát i na svém domácím miláčkovi. A teď něco pro ty, kteří tuto hru ještě neviděli. Hrací plochy tvoří jakési jezírko, ve kterém vyrůstají lekníny. Hráč - DEMOKRAT - začíná v levém dolním rohu a skákáním z leknínu na leknín se snaží dostat pro minci do pravého horního rohu, pokud se mu to podaří, postoupí do další úrovně. Aby to neměl tak jednoduché, lekníny neustále vadnou - ubývají, a to až do té doby, než zmizí docela. Na prázdných místech samozřejmě vznikají lekníny nové. Stojíte-li zrovna na mizejícím leknínu, utopíte se a ztrácíte život, stejně tak. jako když rovnou skočíte někam, kde není leknín. Na některých leknínech se občas objevují různé prémie, jejichž vlastnosti brzy zjistíte sami. Vaše snažení ohrožuje BYROKRAT a později si na to ještě vezme kamaráda. Základní vlastností byrokrata je, že nemá rád demokraty. Pohyb byrokrata je náhodný a byrokrat nemá ve zvyku skákat do vody. Když se dostanete k byrokratovi blízko, může vás zavětřit a potom vám pomáhej M.S.G. Tak úplně však bezmocní nejste, existuje způsob, jak byrokrata zlikvidovat - zkuste na něj přijít.



EXPLODING ATOMS
ANEB VYBUCHUJÍCÍ ATOMY

Exploding atoms je jedna z méně obvyklých počítačových her, podobá se takovým hrám, jako jsou třeba Piškvorky nebo Reversi. Cílem hry je vyhrát (což je docela zajímavé a asi by vás to samotné nenapadlo). Je to hra plná zvratů - stačí jediný chybný krok a vše může být ztraceno. Tuto hru si můžete zahrát buď s počítačem (není příliš těžké ho porazit a po nějaké době se vám to určitě podaří) nebo s protihráčem (to je podstatně zajímavější - už jen proto, že se můžete dívat, jak se rozčiluje, když vyhrajete - bohužel, opačně to samozřejmě platí také).

Hrací plocha má 8x6 políček. Na každém políčku je jeden atom a na začátku nemá žádné elektrony. Vaším úkolem je tyto elektrony atomům přidělovat. V přidělování elektronů se pravidelně střídáte s protihráčem. Elektrony můžete přidělovat buď prázdným atomům nebo vlastním atomům - ty poznáte podle barvy. Když přidáte elektron k prázdnému atomu, přivlastníte si ho. A nyní to nejdůležitější, když už má atom příliš mnoho elktronů, dojde k jeho výbuchu a elektrony se rozletí do okolních stran, přidávají se k jiným atomům a co je hlavní, přivlastňují vám je - takto můžete přebírat soupeři jeho atomy. Pokud dosáhne zasažený atom přidáním nového elektronu nadkritické množství elektronů, vybuchuje také a vzniká řetězová reakce. Nadkritické množství elektronů je pro atomy uprostřed plochy 4 elektrony, pro atomy na krajích (dotýkají se jedné stěny) 3 elektrony a pro atomy v rohu (dotýkají se dvou stěn) jen 2 elektrony. Vyhrává ten hráč, kterému se podaří přivlastnit všechny atomy - všechny atomy s elektrony mají jeho barvu. Pokud je hrací plocha již dostatečně nasycena - je rozmístěno mnoho elektronů, stávají se řetězové reakce čím dál více nevyzpytatelnější a často dochází ke zvratům - hráč, kterému patřilo 90% atomů nemá najednou skoro nic nebo dokonce prohrává - počet obsazených atomů tedy není dobré vodítko pro posouzení, který z hráčů je na tom lépe.

AKCIONÁŘ II
ANEB TRÉNUJEME SE V PODNIKÁNÍ

Zkuste si na chvíli představit, že sedíte v luxusním bytě v New Yorku, před vámi na stole stojí počítač a v Národní americké bance máte na kontě dvacet tisíc dolarů. Nádherná představa, že? Protože jste však američan, dvacet tisíc dolarů vám nestačí a hodláte svůj skromný majetek rozmnožit. Po delší úvaze jste se rozhodl, že nejrychlejší způsob, jak zbohatnout, je investovat do akcií. Protože jdete s dobou, nemusíte při svých transakcích vůbec opustit svůj byt a vše za vás obstará počítač a najatí agenti, s jejichž pomocí budete nakupovat a prodávat akcie. Vaším úkolem ve hře Akcionář II je stejným způsobem rozmnožit oněch 20,000$ na 1,000,000$.

TELEFONY

Hra TELEFONY I je určena pro nejmenší (nemám na mysli spoluobčany s malou tělesnou výškou, ale děti); u jedinců starších deseti let může vzbuzovat maximálně úsměv na tváři. Hra má devět obrazů; s vyššími obrazy roste obtížnost. V každé místnosti máte za úkol zvednout několik telefonů. Telefonů může zvonit i více najednou a ne vždy stejnou dobu. Nestihnete-li sluchátko zvednout v limitu, Váš život trošku pohasne, ale jinak hrajete dál. Teprve při úplném zhasnutí jste nuceni obraz absolvovat znovu.

Při zvednutí všech telefonů postupujete do další části. Po skončení hry program posoudí, zda jste dosáhli takového skóre, že je možné vás zařadit do tabulky Nejlepších zvedačů. Dohrajete-li hru až do samého šťastného konce, čeká na vás ne příliš příjemné překvapení...

BASIC
p r o z a č á t e č n í k y

Minule jsme dokončili část o šetřičích obrazovky pro Basic. Dnes se vrhneme na ovládání joysticků.

Zajímá Vás, jak ve svých programech zařídit, aby reagovali na joystick? Jak jenom počítači říct, aby testoval Kempston a Sinclair 2 současně? Jak udělat, aby když pohneme joystickem šikmo, aby to tak bral i náš program? Jako odpovědi na tyto otázky si opět uvedeme několik příkladů pro snažší pochopení.

V první řadě je nutno vědět, jaké joysticky jdou k jakému počítači připojit. Protože existuje strašně moc odrůd ZX Spectra, nemohu vyjmenovat všechny (to ať si laskavě zjistí každý sám), vím, že k Didaktikům M a Kompakt lze připojit Kempston a Sinclair 2. K některým kompatibilním počítačům lze ještě připojit Sincalir 1 a Cursor. Kempston joystick má mezi nimi dominantní postavení: je nejpoužívanější (resp. podporuje ho nejvíce programů) a programové čtení jeho pohybů je řešeno malinko rozdílně. Vyplývá z toho, že Cursor, Sinclair 1 i 2 mají jedno společné: každý směr těchto joysticků i tlačítko fire je paralelně spojeno s některou z kláves počítače, tzn. že když stikneme takovou klávesu na klávesnici, bude program reagovat shodně, jako kdybychom pohnuli joystickem např. doprava. Jediný Kempston tuto vlastnost nemá.

Než budeme pokračovat, je vhodné uvést, který joystick je paralelně spojen s kterými klávesami. Tak tedy:

Joystick:	Směr:	Klávesa:
Sinclair 1	vlevo	1
	vpravo	2
	dolů	3
	nahoru	4
	fire	5
Sinclair 2	vlevo	6
	vpravo	7
	dolů	8
	nahoru	9
	fire	0
Cursor	vlevo	5
	vpravo	8
	dolů	6
	nahoru	7
	fire	0

Z uvedeného lze vyčíst, že nelze současně používat Cursor joystick s některým ze Sinclairů, neboť některé klávesy jsou mezi nimi shodné.

Pak už je tedy jasné, že když chceme testovat směr joysticku, můžeme použít klasickou funkci INKEY$ (např. viz uvedený program). Pokud bychom chtěli testovat i šikmé pohyby, pak je potřeba testovat joystick jiným způsobem. To si necháme někdy na příště.

Více se teď budeme věnovat právě Kemston joysticku (u něj si uvedeme i testování kombinovaných pohybů). Ten se testuje jako vstup pomocí funkce IN a adresou 31.

Následující program uvádí nejjednodušší předvedení celé problematiky:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 PRINT AT 10,15;IN 31;" "
30 GOTO 20
```

Když si program spustíte a budete pohybovat joystickem, zjistíte, že se mění na obrazovce čísla. Pokud joystick je v klidovém stavu, je tam číslo 0, pokud jej držíte v poloze doprava, je tam 1, doleva 2, dolů 4, nahoru 8 a pokud stisknete čudlíka, pak 16. V tom je celá záhada. Místo příkazu IF INKEY$=... použijete IF IN 31=... Pokud zkusíte kombinované pohyby, rázem zjistíte, že jde o součet oněch čísel (tak například pohnete-li joystickem doprava nahoru a stisknete fire, bude výsledek roven 1+8+16=25).

Uvedených poznatků nyní můžeme použít v následujícím programu, který testuje oba joysticky současně (jejich základní funkce, tj. doleva, doprava, nahoru, dolů a fire).

```
 20 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: INVERSE
1: CLS
 30 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 0,a;"*":
NEXT a
 35 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 5,a;"*":
NEXT a
 38 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 8,a;"*":
NEXT a
 40 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 3,a;"*":
NEXT a
 42 PRINT AT 6,0;"*";AT 6,31;"*";AT
7,0;"*";AT 7,31;"*"
 50 PRINT AT 1,0;"*";AT 1,31;"*";AT
2,0;"*";AT 2,31;"*"
 60 INK 5: PRINT AT 1,1;"8 mezer TEST
JOYSTICKU 8 mezer";AT 2,1;"8 mezer
KEMPSTON A SINCLAIR 2 8 mezer"
 80 PRINT AT 6,1;INK 2;"KEMPSTON:
3 mezery";AT 7,1;INK 3;"SINCLAIR 2: "
 90 INVERSE 0: INK 7
100 IF INKEY$="8" THEN PRINT AT
7,15;"DOLU"
110 IF INKEY$="6" THEN PRINT AT
7,15;"DOLEVA"
120 IF INKEY$="7" THEN PRINT AT
7,15;"DOPRAVA"
130 IF INKEY$="9" THEN PRINT AT
7,15;"NAHORU"
140 IF INKEY$="0" THEN PRINT AT
7,15;"FIRE"
150 IF IN 31=1 THEN PRINT AT
6,15;"DOPRAVA"
160 IF IN 31=2 THEN PRINT AT
6,15;"DOLEVA"
170 IF IN 31=4 THEN PRINT AT
6,15;"DOLU"
180 IF IN 31=8 THEN PRINT AT
6,15;"NAHORU"
190 IF IN 31=16 THEN PRINT AT
6,15;"FIRE"
200 PAUSE 15
210 PRINT AT 6,15;"7 mezer";AT 7,15;
"7 mezer"
220 GO TO 100
```

Abyste viděli, jak to vypadá v praxi, opište a vyzkoušejte si ještě následující program (budete pohybovat pomocí Kempston joysticku písmenkem po obrazovce, když stisknete fire, písmenko kolem sebe zčervená):

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 LET a=10: LET b=15
30 PRINT AT a,b;"O";AT a,b-1;" ";AT
a,b+1;" ";AT a-1,b;" ";AT a+1,b;" "
40 IF IN 31=1 THEN LET b=b+1
50 IF IN 31=2 THEN LET b=b-1
60 IF IN 31=4 THEN LET a=a+1
70 IF IN 31=8 THEN LET a=a-1
80 IF a<1 THEN LET a=1
90 IF a>20 THNE LET a=20
100 IF b<1 THEN LET b=1
110 IF b>30 THEN LET b=30
115 IF IN 31=16 THEN PRINT INK 2;AT
a,b; INVERSE 1;"O": FOR x=1 TO 10: NEXT
x: PRINT AT a,b;"O"
120 GO TO 30
```

Zde vlastně vidíte kompletní řešení ovládání něčeho joystickem (v našem případě pojízdného O). Program můžete samozřejmě rozšířit o "vnímání" šikmých pohybů a přizpůsobit svým potřebám.

Teď již je jasné, že všechny Vaše skutečně dobré programy budou mít i ovládání pomocí Kemston joysticku.

O čem si povíme příště, to Vám zatím neprozradím (ani to nevím, musím si na Vás něco vymyslet)... ...nechte se překvapit...

- LN -

(pokračování příště)



ERNIE™

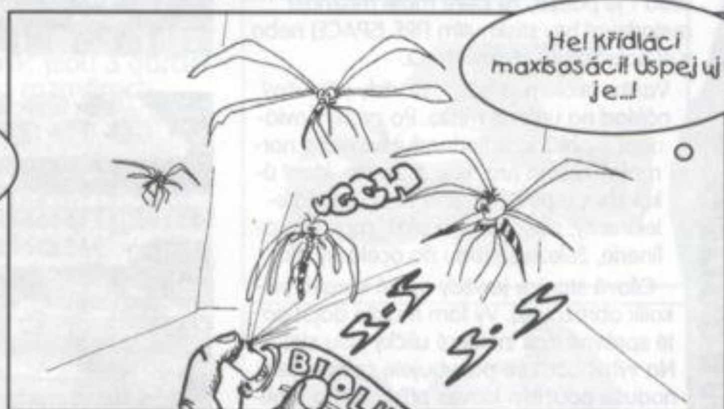
NEBEZPEČNÝ ŠÍLENEC

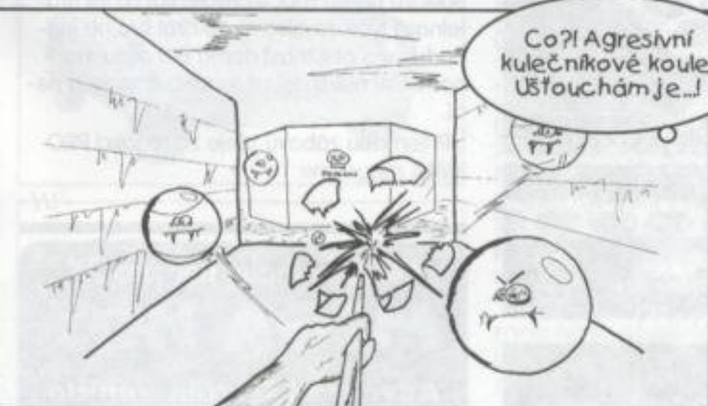
pix (c) 1996 Milhouse, story (c) 1996 George K.

epizoda 669











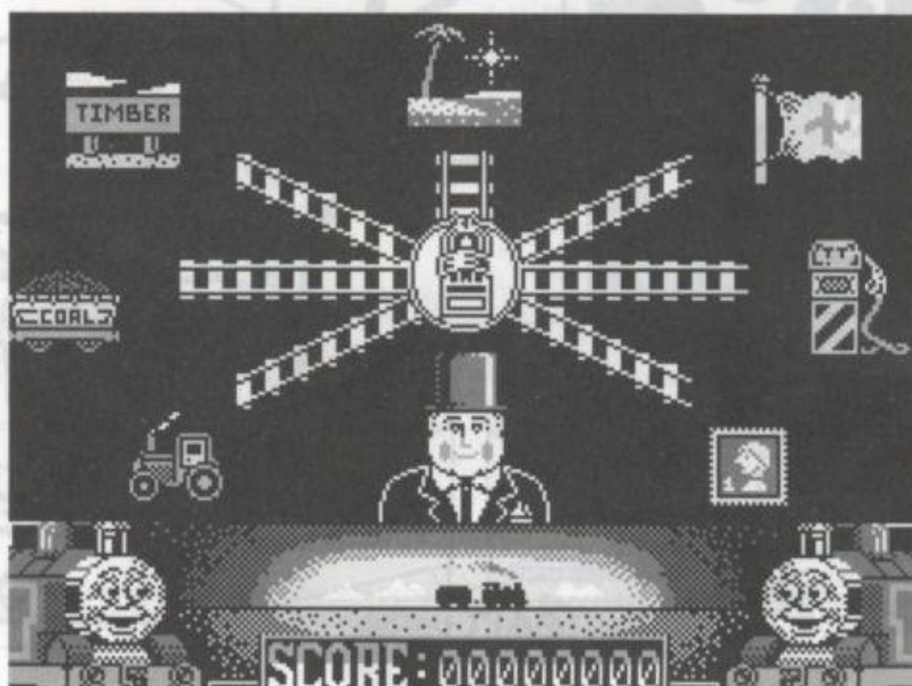


KAZETA

VYBRALI JSME PRO VÁS

THOMAS - THE TANK ENGINE & FRIENDS - je další zahraniční hrou, kterou vám teď nabízíme. Vžijte se do nejednoduché role strojvůdce staré parní lokomotivy, které dali jméno Thomas.



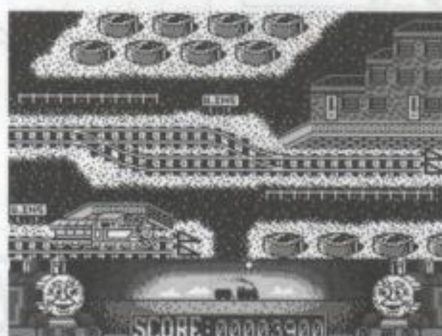


Po nahrátí jste dotázáni na ovládání hry (klávesnice nebo joystick Kempston, popř. Sinclair). V případě ovládání klávesnicí jde o klasickou kombinaci kláves Q, A, O, P, klávesa 1 je pauza, ze které máte možnost restartovat hru stisknutím FIRE (SPACE) nebo v ní pokračovat stisknutím Q.

Vaším úkolem je dopravit vždy příslušný náklad na určené místo. Po zvolení ovládání a obtížnosti (jednoduchá nebo normální) začíná hra, kde si zvolíte, který úkol chcete plnit. Můžete vozit uhlí do elektrárny, pasažéry na pláž, ropu do rafinerie, železnou rudu do ocelárny atd.

Cílová stanice je vždy úplně vpravo (několik obrazovek). Vy tam musíte dojet po té správné trati (některé uličky jsou slepé). Na výhybkách se pohybujete celkem jednoduše použitím kláves příslušného směru nebo použitím joysticku. Pozor si musíte dát na jinou lokomotivu, která občas vyjede na nečekaném místě třeba i proti Vám. Vždy jste to právě Vy, kdo to odnese, dozorce Vás potrestá vrácením zpět o dvě obrazovky nebo až na start. Pokud hrajete klasickou obtížnost, musíte dávat navíc pozor na nástrahy na trati (šutráky) a omezovat rychlost v zatáčkách (vykolejit byste určitě nechtěli). Můžete couvat nebo připojit i vagónek jednoduše tím, že k němu nacouváte a odjedete včetně něj. Celá hra je samozřejmě časově omezena.

Hra je celkem pěkně barevně provedena, co se týče ozvučení,





to už je trochu horší. Na začátku hraje hudba 48k, během hry se se zvuky setkáte jen výjimečně. Nápadem jde o hru, která na Spectru nemá moc ekvivalentů, co se hratelnosti týče, myslím si, že hrát hru na jednoduchou obtížnost nemá ani cenu, na normální obtížnost už to taková sranda není.

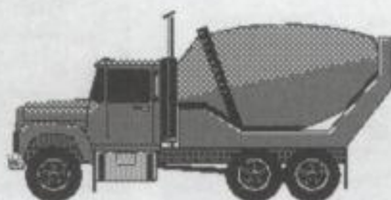
Příjemnou zábavu přeje za redakci PROXIMA magazine

- LN -

DiSK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

PUBLIC DOMAIN 27 - Podobně jako minule i dnes máte možnost seznámit se s dalším kompletem plným profesionálních obrázků.



Zatímco minule to bylo letectví, oslavy, vlajky, zemědělství atd., dnes je to motorismus. Ano, opět daleko přes stovku spectráckých obrázků na toto téma.

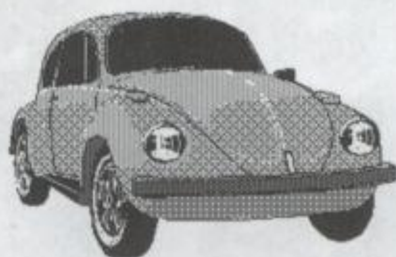
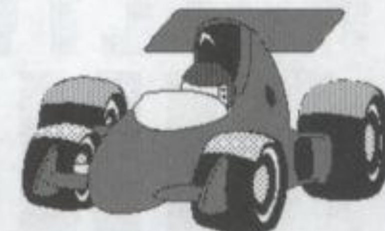
Na disketě najdete kromě obrázků samotných samozřejmě automatizovaný prohlížeč obsahující i nápovědu. Obrázky jsou pochopitelně komprimovány. Celý princip je shodný s cliparty z kompletu Public Domainu 26. Na stejném základě je postaven i tento komplet. Jako jakýsi bonus zde ale navíc jsou 3 obrázky do Screen Topu (o rozměrech 512x384 bodů) skládající se ze 4 částí.

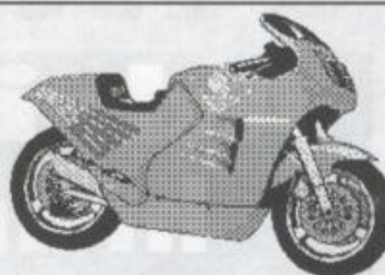
Jak vidíte, nebudeme Vám v Public Domainech nabízet pouze programy a hry, ale i jinou formu software. Je docela možné, že v budoucnu narazíte na komplet plný hudby, zvuku, grafiky (třeba i jiné formy), ale také třeba zdrojových textů a ukázkových programů (pro programátory velice užitečná věc).

Jelikož o obrázcích se toho zas tak moc napsat nedá, nezbývá říci nic jiného, než abyste se pokochali obrázky na této straně.

Co bude obsahem PD 28, to ani čert neví, natož aby to pak věděl

- LN -






C:\TEMP

PROXIMA oslavila 6 LET!

Pokud jste nebyli v pátek 14. června na ústeckém koupališti „Habrák", o hodně jste přišli - PROXIMA tady slavila šest let své existence ve velkém stylu: slavnostní večeře, ohromný dort (nevešel se na stůl) a spousta umělých květin (George K. má alergii na ty opravdické). Byl tu dokonce i jeřáb na bungee - jumping, ale mezi přítomnými se nenašel jediný odvážlivec, který by skočil. Jako hlavní menu se samozřejmě podával medvídek Pú, který tak následoval Prasátko (3. výročí) a Králíka (založení firmy).
Ze známých tváří chyběl Scalex, který se omluvil s tím, že přijede až za tři roky, kdy se bude servírovat Tygr.
Freddy (alias JSH alias Jackson Hollis) přijel taxíkem, přivezl si s sebou svoje Spectrum, mikrodrajvy, hry, atd., podnapil se, šel spát a Spectrum zase druhý den odvezl. Universum přijel autem a odjel autem. Phillips přišel pěšky, odjel autem, vrátil se pěšky a odešel taky pěšky. George K. přišel pěšky a odjel autobusem (nějak se nám to vyprávění zvrhlo, už chybí jenom otázka „kdo přijel autem, odjel autem a není v senamu výše jmenovaných?").
Účastníky akce s oficiálním názvem „PROXIMA summit 1996" poznáte jednoduše: mají na sobě bílé tričko na zádech s velkou jedničkou a na hrudi s Erniem, motorovou pilou, baseballovou pálkou a krví.

Lepidlo 21. století

Vítězem soutěže se stává a tři programy dle vlastního výběru z produkce PROXIMY vyhrává pan Vladimír Madar z Rumburka.

Soutěž o 1111,- Kč

O docela slušnou sumu je od 8. 6. bohatší pan Vratislav Linhart z Dobromilic.

Oběma výhercům gratulujeme.

Stříháte rohy?

Ne snad, že bychom Vás obviňovali z toho, že máte na hlavě rohy, kterými jen tak stříháte; máme na mysli černé rohy ze stránek *PROXIMA magazine plus*, které potřebujete k celoročníkové soutěži našeho časopisu.
O co přesně půjde Vám ještě dnes neprozradíme; zatím si řekneme jen to, že naše soutěž bude převážně matematická a že ustřižené rohy v ní hrají hlavní roli.

PREVIEW 4/96

HOLLYWOOD NA CD: CINEMANIA

Adrian Mole: hrdina knížek i počítačových her

seriály: Programování v Pascalu, Šifrování dat, Postavte si počítač aneb Urob si sám

PC Pentium

2 roky záruka
Leasing pro podnikatele i občany



Sestavu tvoří tyto komponenty:
mainboard Octek Rhino Pentium s řadičem a porty
256 kB Cache, PCI sběrnice
procesor Intel Pentium 100 MHz
monitor AOC NI Energy Star 14" MPR-II
grafická karta S3 PCI True Color 1 MB, 64 bit
pevný disk Western Digital 1200 MB
paměť 16 MB RAM
zvuková karta Mozart BTC 1831
CD-ROM Mitsumi Quad Speed
reproduktory Commodore 120 Watt
disketová jednotka 3,5" Mitsumi
klávesnice Chicony US/CZ pro Windows '95
myš Genius Mouse 3
provedení minitower

K počítači si můžete dokoupit nebo nechat nainstalovat zýměnou za jiný komponent:

Zvukové karty
Sound Blaster 32 PnP, Sound Blaster AWE 32 ASP, Gravis Ultra Sound PnP

CD-ROM mechaniky
Acer 6x Speed, Octek 8x Speed, GoldStar 8x Speed

Tiskárny
HP DeskJet 600 (A4, 600 DPI, CS),
HP LaserJet 5L (A4, 600 DPI),
Cannon BJ-4100 (A4, barevná)

Software OEM
MS-DOS 6.22 + Win 3.11 CZ OEM,
MS-DOS 6.22 OEM, MS-Win '95 CZ OEM,
AVG 4.0 (antivirus)

cena: 35.730,- Kč

cena s DPH: 43.590,- Kč

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

OD Labe - 2. patro, Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 07 51 kl. 252 • Tržní 17, Děčín, tel. 0412 / 530 052
Písečná 22, Cheb, tel. 0166 / 434 206